#280 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • Wii U • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EINDELIJK WEER EENS EEN GAME DIE EEN 100 VERDIENT!!!

DE SWITCH IS UIT
MAAR IS IE ÉCHT ZO TOF?

SUPER MARIO ODYSSEY
WAAROM IE ONVERGETELIJK WORDT

HORIZON ZERO DAWN
GOUD VAN HOLLANDSCHE BODEM

DE COMPLETE GESCHIEDENIS VAN NINTENDO
IN 4288 WOORDEN

MIDDLE-EARTH

SHADOW OF WAR

WWW.PU.NL
APRIL 2017
BP € 4,95
8 718226 104311 01704



PLUS: ZELDA: BREATH OF THE WILD IS EEN WAANZINNIGE BELEVENIS • NIER: AUTOMATA IS EEN VAN DE BELANGRIJKSTE GAMES VAN DIT JAAR • NIOH STEEKT DARK SOULS NAAR DE KROON • DAWN OF WAR III WORDT EEN DIKKE EN DIEPE RTS • HALF-LIFE + DEAD SPACE + DISHONORED + BIOSHOCK = PREY • 1-2 SWITCH VOELT ONGEMAKKELIJK • SNIPER ELITE 4 IS EEN SCHOT IN DE ROOS • KEIHARD KNOKKEN MET RIDDERS, VIKINGEN EN SAMURAI IN FOR HONOR • HALO WARS 2 • MARIO SPORTS SUPERSTARS • EINDELIJK WEER EEN ECHTE BATTLE MODE IN MARIO KART 8 DELUXE • TORMENT: TIDES OF NUMENERA IS DE HARDSTE NERD-GAME EVER • FILMISCH OVER LOGAN EN STAR WARS • EN NOG VEEL MEER...

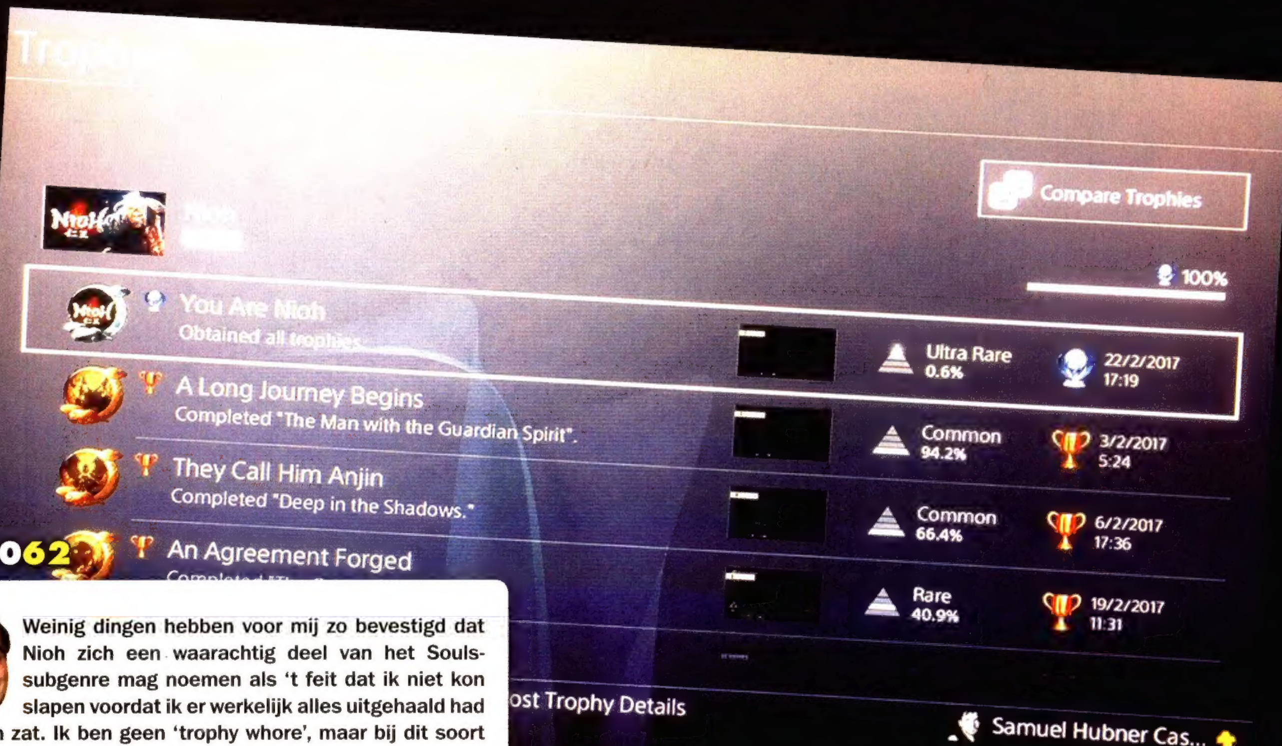

Nintendo
NINTENDO
SWITCH







IT'S ALL IN THE GAME



Pag. 062



Weinig dingen hebben voor mij zo bevestigd dat Nioh zich een waarachtig deel van het Souls-subgenre mag noemen als 't feit dat ik niet kon slapen voordat ik er werkelijk alles uitgehaald had wat erin zat. Ik ben geen 'trophy whore', maar bij dit soort topgames behaal ik die zeldzame Platinum maar al te graag.



De halve redactie is episch meegesleept door het avontuur van Horizon Zero Dawn en we kijken dan ook graag melancholisch terug naar onze vakantie-kiekjes met Aloy. Lees ook de review van Wouter in dit nummer.

Pag. 056


Pag. 020


Pag. 050


Pag. 056


Pag. 062


Pag. 066

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

'JE MOET JE BEK HOUWE'



In de woorden van Def P: "Legologie, dat is de kunst van je bek houwe". Legologie is een mooi woord, maar het bestaat niet. De kunst van je 'bek houwe' dan weer wel. En dat is precies wat we de afgelopen maand moesten doen, want onze cover met Shadow of War is je ongetwijfeld opgevallen en anders ga je straks de zes pagina's dikke coverview wel lezen, over... juist... het vervolg op Shadow of Mordor. Wat wij normaal doen, is juist niet onze 'bek houwe', maar je alles vertellen wat we weten over de nieuwste games, maar nu mochten we een maand lang niks zeggen, zodat jij als eerste kon kennismaken met Shadow of War in dit magazine. 'Bek houwe' dus op PU.nl, Twitter, Facebook, Snapchat en de hele hatseflats. Hebben we gedaan, wat best knap is, zeker voor ons. De Amerikaanse winkelketen Target kon helaas zijn 'bek níet houwe', en zo was het nieuws dat er een vervolg komt op Shadow of Mordor al op de site van Target te lezen. Heel jammer, maar of het een dikke game gaat worden, lees je wél bij ons voor het eerst! ● *Martin*



SMOEL DRUKKEN!

IEMAND MOET HET DOEN

Toen Florian hoorde dat ie op reis moest voor twee games van Milestone schrok ie effe, want deze Italiaanse developer heeft hem al meerdere keren op een compleet nutteloze trip gestuurd. Hoe het 'm deze keer verging, lees je op pagina 29, maar jullie kennen Florian; al sturen we 'm naar een expositie in het vingerhoedjes museum, die smile staat op z'n smoel gebeiteld, want 'iemand moet het doen'.



Jurjen



Leerde deze maand...

... mijn jongste zoon koeien melken. Bij ons in Drenthe is het namelijk traditie dat deze techniek van vader op zoon wordt doorgegeven.

Florian



Stond deze maand...

... voor het eerst sinds twee jaar weer op de ski's! Naast motorsport vind ik skiën de leukste sport, vooral omdat mijn stijl van skiën niet bepaald inspannend genoemd mag worden én ik heel goed ben in après-ski.

Tjeerd



Organiseerde deze maand...

... de finale van onze Rocket League kampioenschappen, in een vol AZ-stadion! En de Alkmaarders speelden voor de grap tegelijkertijd ook nog een potje voetbal tegen Olympique Lyon.

Simon



Presenteerde deze maand...

... de eerste afleveringen van het officiële eSports programma Studio E-Divisie. Hup FC Den Bosch, zeg ik dan als geboren Bosschenaar! Oh, wat zeg je, die mogen niet meedoen omdat ze te slecht zijn? Shit...

Ondertussen...

Werd deze maand uitgenodigd...

... voor de Nintendo Switch première in Amsterdam en ik mocht iemand meenemen, die speciaal voor de gelegenheid zijn snor had laten staan.



Martin

Genoot deze maand...

... na het pennen van de coverview van een welverdiende vakantie in Zwitserland. En hoe mooi de bergen in Zelda en Skyrim ook zijn, tegen de real thing kunnen ze niet op!



Graddus

Presenteerde deze maand...

... weer een heleboel Aziatische films tijdens het CinemAsia Film Festival. (Tip: als je moeilijke woorden als 'mise en scène' gebruikt, dan denken mensen al snel dat je er verstand van hebt.)



Samuel

Ed



Buffelde deze maand...

... gewoon door, terwijl de familie lekker op wintersport was in Zwitserland. Tja, je hebt luxe paarden en werkpaarden.

JJ



Liet deze maand...

... mijn jeugddroom uitkomen door uitgenodigd te worden op de burelen van de KNVB in Zeist. Weliswaar niet als lid van Oranje, maar als kenner van FIFA. Maar het is een begin...

Wouter



Maakte deze maand...

... weer een 124 pagina's tellende special, dit keer over eSports. Ach, dat schrijven, instrueren en eindredigeren, gaat me wel redelijk af, maar zo'n plank (indeling) maken van 124 pagina's blijft elke keer weer een marteling!

Wordt vervolgd...

MARTIN INTRODUCEERT ZICHZELF

"Ben jij niet van Gamekings?", vroeg de pizzakoerier me gisteren toen ik de deur voor hem opendeed om mijn pizza in ontvangst te nemen (zonder ananas, maak je geen zorgen). "Klopt", zei ik, "alleen ben ik er wel al dik drie jaar weg". Waarop de pizzakoerier antwoordde: "Ja, jammer man, ben gestopt met kijken toen je plotseling wegging".

Die vijf woorden: "Ben jij niet van Gamekings?" heb ik de afgelopen jaren regelmatig gehoord, maar ik heb meer gedaan dan het maken van dat tv-programma alleen. Negen jaar heb ik mijn ziel en zaligheid in Gamekings gestoken. Het begon met wat redactiewerkzaamheden, later met camera- en montagewerk en de laatste jaren mocht ik het programma regisseren en presenteren. Mooie tijd, veel gelachen, veel mooie plekken gezien en leuke dingen gemaakt.

Maar als je ergens meer dan negen jaar werkt en je het idee hebt dat je daar alles al hebt gedaan, dan moet je verder kijken. En verder kijken ging ik bij InsideGamer, waar ik nu alweer een stuk of vijf seizoenen van InsideGamer op Veronica, Fox en nu RTL7 heb mogen maken en daarnaast hoofdredacteur van het online platform InsideGamer.nl, heb mogen spelen (wat ik trouwens nog steeds doe en fantastisch vind, maar dat terzijde).



Het is geen geheim dat we met InsideGamer een redactie delen met die van Gamer.nl en Power Unlimited, en toen ik alweer dik een maand geleden in een ruimte zat met onze uitgever, Wouter, Tjeerd en Ed, en we aan het nadenken waren over wie dan toch de nieuwe hoofdredacteur van PU zou moeten worden, vroeg ik: "zouden jullie het gek vinden als ik het ga doen?". Tien woorden voor het kortste sollicitatiegesprek ooit.

Dus, dames en heren, jongens en meisjes, mochten jullie me ergens de komende tijd tegenkomen, dan kan je aan me vragen: "ben jij niet van Power Unlimited?", en dan zal ik antwoorden: "klopt als een bus!"

EEN PURETRO VOOR LEKKERBEKKEN EN FIJNPROEVERS

Graddus is sinds z'n entree bij PU vele kilo's aangekomen en dat is 'm aan te zien. Hij vreet zich dan ook een ongeluk en kijkt alle kookprogramma's op tv met een teiltje bij de hand om het kwijl af te voeren. En omdat hij ook niet sport (alleen af en toe als keeper met een koker Pringles naast de paal) begint hij volgens Ed steeds meer op het bijna honderd jaar oude stripfiguurtje Dikkie Bigmans te lijken.

Deze ongezonde levenswijze van onze Billy Turf is natuurlijk ten zeerste af te raden, maar deze maand konden we ervan profiteren door Graddus een kostelijke PURetro te laten schrijven over... voedsel in games!

Okay, en nu die PURetro af is, moet Graddus zich maar snel bekeren tot een gezondere levensstijl, zodat hij binnen niet al te lange tijd een PURetro kan schrijven over workouts in games!





UIT DEN OUDEN DOOSCH

Een 100 geven aan een game is best wel een dingetje. Sommigen zeggen zelfs dat je het perfecte cijfer nooit mag uitdelen, want de perfecte game bestaat niet. Een beetje zoals vroeger op school; dat je geen 10 op je rapport kon krijgen, want 'een 10 is alleen voor de meester'.

Ondanks dat wij ons daar niets van aantrekken, blijft een 100 in Power Unlimited toch iets heel bijzonders, en dat blijkt wel uit het feit dat Jurjen in december 2007 voor 't laatst het hoogst mogelijke cijfer uitdeelde (aan Super Mario Galaxy).

In dit nummer doet ie het opnieuw voor The Legend of Zelda: Breath of the Wild, en dat vond ik een mooie aanleiding om die PU van ruim negen jaar geleden effe uit mijn Ouden Doosch te vissen. **ED**


COVERVIEW

STERRENSTOF

ROLLEN

ONTWRICHTENDE GEDACHTE

TWEEDE SPELER

Alleen al toekijken terwijl iemand anders dit meesterwerk doorloopt, is een indrukwekkende ervaring. Maar het hoeft niet bij toekijken te blijven!

CONCLUSIE

JURJEN 100

SUPER MARIO GALAXY
Wii
NINTENDO
1 SPELER, 2E SPELER KAN ONDERSTEUNING BIEDEN
OUT NOW

Power Spy

● Graddus is zo'n beetje de enige op de redactie die nog Pokémon GO speelt. Grappig, want bij launch noemde het Amsterdamse gelhoofd het nog 'kinderachtige rotzooi'.

● Let wel, dit is dezelfde man die thuis een uitgebreide verzameling Kinder Surprise-verrassingen heeft staan.

● Op vakantie in Zwitserland spotte Graddus een zeldzame Skarmory... precies midden op het plein van de plaatselijke universiteit.

● Als een onverschrokken Pokémon trainer rende hij als een dwaas het universiteitsplein op... en ging keihard op z'n plaat. Resultaat: een kapot telefoonscherm, honderd studenten die niet meer bijkwamen van het lachen, maar ook: Skarmory!

● Als Graddus nou eens net zo enthousiast op zoek zou gaan naar een goede kapper...

● Florian en Tjeerd schuiven maandelijks aan bij radiostation SLAM! om over games te lullen en vette games weg te geven.

● Toen ze begonnen over Resident Evil: Biohazard kroop Tjeerd echter meteen onder de stoel, tot hilariteit van de DJ's, die niet genoeg konden krijgen van het filmpje waarin deze angsthaas Biohazard in VR speelt.

● De mannen van SLAM! vonden Tjeerd z'n gegil zo hilarisch dat ze dat gejank zo'n twintig keer achter elkaar in de ether slingerden.

● Het leverde Tjeerd wel medeleven op. De Partij voor de Dieren hing namelijk direct aan de lijn, of iemand alsjeblieft dat krijsende varkentje kon kalmeren.

● De Nintendo Switch is eindelijk uit en kende een lekkere start, voornamelijk dankzij Breath of the Wild, de launchtitel die zeer hoge ogen gooit.

● Maar veel gamers kochten de nieuwe Nintendo console ook vanwege de... uhhh... tja.

● Er komen vooral nog veel toffe nieuwe games áán voor de nieuwe console, zoals Super Mario Odyssey, een nieuwe Mar...uhm, een ouwe Mario Kart, ennuhhhh... »

OPUNIE

100% JJ

MIJN HAAT VOOR NIOH & FOR HONOR

Soms haat ik games. Of beter gezegd, ik haat mezelf via de games. Omdat het nu eenmaal makkelijker is om op een game af te geven dan op jezelf.

Tijdens het spelen van de twee, in mijn ogen, hele fijne games: For Honor en Nioh, werd ik weer eens hard op mijn eigen onvermogen en sterfelijkheid gewezen. Letterlijk ook, want ik ging om de haverklap dood. Om gek van te worden. Ik weet niet wat het is en hoe zoiets werkt in je hoofd, maar in hack & slash games raak ik steeds de kluts kwijt zodra een vijand de strijd echt naar me toe brengt.

In het geval van For Honor is dat als een of twee tegenstanders totaal gefocust recht op me afkomen met als enig doel een eind aan mijn leven te maken. Ik vergeet dan opeens hoe ik moet blokken, wegduiken en counteren. Terwijl ik dat, als ik er de tijd voor heb, prima kan. Bij Nioh slaat de totale paniek vooral toe bij de eindbazen die hun aanvallen puur op mij focussen. Stuntelig hakkend ga ik dan mijn einde tegemoet. Waarom? Welke kortsluiting ontstaat er in mijn hoofd? Waarom heb ik dit niet bij Tetris of FIFA? Waarom blijf ik wel rustig in een first-person shooter en lukt me dat veel minder bij een third-person? Is het de afstand tussen de personages en mij? De gewenning? Oefening baart kunst? Of zijn games als For Honor en Nioh gewoon harder om te masteren? Tot ik weet wat het is en wat ik eraan kan doen, ben en blijf ik stikjaloers op gamers die in hun eentje, totaal in hun comfortzone, een eindbaas in Nioh of drie vijanden in For Honor om zeep helpen. Wat een bazen. En wat zou ik graag zo'n baas zijn...


For Honor


Nioh

POKÉMON GO GAAT STEEDS MINDER

Pokémon Go vind ik nog steeds een geweldige game; eentje waar ik veel warme herinneringen aan bewaar. Vooral door de ontmoetingen met andere spelers. Toch speel ik het niet meer, sinds mijn interesse ergens in de herfst van 2016 verdween.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Onlangs werd eindelijk de tweede generatie Pokémon, met tachtig Pokémon uit de Johto regio aan Pokémon Go toegevoegd. Was dit in de herfst van 2016 gebeurd, dan was ik zeker blijven hangen. Maar het tempo van toevoegingen is gewoon te traag om me in de ban van de game te houden. Want rond deze tijd had ik toch op z'n minst de mogelijkheid om te ruilen en vechten met andere spelers verwacht.

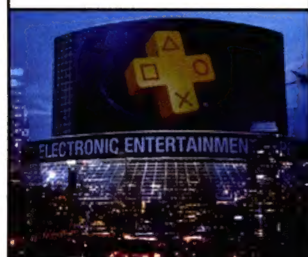
Ik mag het Niantic misschien niet kwalijk nemen, want de studio is eigenlijk te klein voor het succes van Pokémon Go, maar dat neemt mijn ergernis niet weg.

Dat meer spelers afhaken blijkt uit het succes van het Valentijn event in februari. Spelers gaven in de negen dagen van dit evenement 5,75 miljoen dollar uit. Dat is een mooi bedrag, maar wel een stuk minder dan de 13,35 miljoen dollar die Pokémon Go in oktober nog binnenharkte tijdens de zeven dagen van het Halloween event.

Sorry Totodile en Chikorita, voorlopig ga ik jullie niet vangen. Misschien als het weer wat beter wordt. En als Niantic dan eindelijk de mogelijkheid toevoegt tot interactie met andere spelers, zie je me zéker weer buiten.



"Deze maatregel komt veel te laat."



De algemene reactie op het besluit om de E3 open te stellen voor publiek.



COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

GAMEN MET EEN LUCHTJE

Vrijwel alle gamers hebben vijf zintuigen. Net als gewone mensen kunnen ze de wereld om zich heen verkennen met hun gezichtsvermogen, gehoor, tastzin, reukzin en smaakzin. Zou je gamers nog dieper in je spel kunnen trekken door al deze zintuigen aan te spreken?

Videogames doen, het woord 'video' zegt het al een beetje, vooral een beroep op het gezichtsvermogen. Om de ervaring wat meeslepender te maken, wordt het gehoor er meestal ook wel bij betrokken. Sinds de rumble in Star Fox 64 speelt de tastzin eveneens een rol om gamers bij de actie in beeld te betrekken. De Joy-Cons van de onlangs gelanceerde Switch leveren een mooie innovatie op dat gebied.

Smaakzin, dus met je tong iets proeven, is volgens mij nog nooit geprobeerd in videogames, of het moet al in Japan bestaan met iets met vissmaak en schoolmeisjes waar ik niet op durf te Googelen.

Wat het reukvermogen betreft; het zal je verbazen hoe lang daar al mee wordt geëxperimenteerd in de entertainmentwereld. Reeds in de jaren vijftig verschenen in Amerikaanse bioscopen al systemen die geuren verspreidden, zoals de Smell-O-Vision en Aroma-Rama. Sindsdien zijn er ook al tientallen geursystemen voor videogames verschenen. Dat geen daarvan is aangeslagen, toont waarschijnlijk dat weinig gamers erop zitten te wachten.

Toch geven ontwikkelaars van geursystemen niet op. Parallel aan de opkomst van VR-brillen zijn diverse techbedrijven bezig om daaraan koppelbare geursystemen te linken. De grootste kanshebber op een doorbraakje is de Vaqso VR van Japanse start-up Vaqso, omdat het in tegenstelling tot de apparaten van Feelreal en Noslus Rift onderaan élke VR-bril geklikt kan worden. Het Snicker-reep grote blokje voorziet in drie geuren die met een ventilatortje harder of zachter in je neusgaten worden geblazen. De definitieve versie moet vijf of tien geuren krijgen. Zodat je het ene moment het zweet van je voetballer kunt ruiken, en het volgende de kruitdampen van een explosie opsnuift. Of precies kunt ruiken wat mevrouw Baker in Resident Evil 7 nu weer op tafel heeft gezet.

Ik zou het graag eens testen, maar dan voor de grap. Voor langere sessies zit ik niet te wachten op geur uit mijn VR-bril. De geur uit mijn wc-bril is me voorlopig meer dan genoeg.





VERKEERSLEIDERS MOGEN NIET MEER GAMEN

Onlangs verbood ProRail alle verkeersleiders in Nederland om tijdens werktijd te gamen. Een opmerkelijk verbod, vond ik dat.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het is een beetje alsof je kappers verbiedt met scharen rond te rennen. Of chirurgen verbiedt tijdens hun werk alcohol te drinken. Van die dingen verbieden waarvan iedereen wel begrijpt dat ze niet handig zijn.

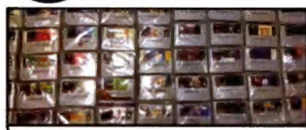
Directe aanleiding voor het verbod op gamen tijdens het regelen van het treinverkeer is een treinramp die vorig jaar in Zuid-Duitsland plaatsvond. Door een frontale botsing vielen daarbij elf doden. De verkeersleider had meer oog voor Dungeon Hunter 5 op zijn mobieltje dan voor de van twee kanten naderende treinen die hij op hetzelfde spoor zette.

Okay, dan snap ik wel dat ProRail het gevaar van het gamen onder werktijd nog even officieel benadrukt.

Wat me dan nog wel frappeert, is dat die verkeersleider Dungeon Hunter 5 speelde. Ik had toch eerder iets als Railroad Tycoon of Train Simulator verwacht…



SERIOUS GAMING



Stel je voor dat je voor 10.000 dollar aan SNES-games per post bestelt, en dat die dan kwijtraken...

Power Spy

- Verder is het een prachtig staaltje techniek, hoor, die Switch; je kunt er alle kanten mee op en je hebt altijd twee controllers bij de hand. Perfect!
- Behalve dan bij de linker Joy-Con, die regelmatig zijn signaal verliest en de krassen die snel op je apparaat zitten als je hem in de dock schuift.
- Maar Zelda is dus echt heel tof.
- Jurjen beleeft er in ieder geval nog steeds veel plezier aan. Al werd hij nogal gefrustreerd toen hij tijdens het reviewen vastliep.
- Het gebeurde aan het eind van een stealth gedeelte. Mocht je je afvragen waar precies: in die kamer waar je een helm verwacht, maar bananen krijgt.
- Dat is zo ongeveer bij de fruitgang dus.
- Nadat hij dit gedeelte zo'n dertig keer had doorlopen en alle hoeken en gaten had besnuffeld, moest hij tot zijn grote schaamte toch bellen met de hulplijn.
- Natuurlijk was de oplossing zó voor de hand liggend, dat Jurjen zich nog steeds een beetje voor dat vastlopen schaamt.
- Wouter heeft deze maand ook lekker met de Switch gepield, maar waarschijnlijk zullen weinig gamers dat op dezelfde plek als hij hebben gedaan...
- Om de handheld functie van de Nintendo console te testen, was hij op zoek naar een comfortabel plekje buiten z'n huis en ja... toen kwam hij al snel in de bioscoop terecht.
- Hij ging naar een middernachtvoorstelling van een film die hij niet zo boeiend vond (The Great Wall) om daar in die fijne rode stoelen eens flink met Zelda te spelen. Je moet toch wat met je Pathé Unlimited Gold pas!
- Gelukkig heeft Wouter geen zwembadpas, want dat had de Switch waarschijnlijk niet overleefd.
- Afgelopen maand was er de traditionele jaarlijkse gameborrel, waar iedereen uit de industrie gebroederlijk een biertje met elkaar drinkt. »

Power Spy

● Alle aanwezigen ontkennen na afloop traditioneel dat ze te veel hebben gedronken, maar de Powerspy was er natuurlijk ook bij. Dit viel op:

● Samuel heeft inderdaad weinig drank gehad; hij kon zelf niet bij de bar en zijn enorme ego wilde verder niets met hem delen.

● Ed had het voornamelijk over sportboeken en tennis. Achteraf bleek dat ie op het verkeerde feestje stond.

● Nadat de tap dichtging, besloot Tjeerd nog elders een biertje te drinken met oud-collega Ward, maar bleef onderweg met zijn knie in een uitstekende spijl hangen.

● En dat wil niet zeggen dat het een prima spijl was, maar eentje die uitstak.

● Bloedend en met een kapotte broek strompelde de Fries de volgende kroeg binnen.

● Hij vroeg daar niet om een biertje, maar om een Turtles-pleister en een genaaide auto op zijn kapotte broek.

● Dat kreeg ie de laatste keer namelijk ook toen hij een zere knie en een gat in z'n broek had.

● Bolivia heeft een formele klacht ingediend bij de Franse regering, omdat hun land in Ghost Recon: Wildlands af wordt geschilderd als een gebied dat door drugssmokkelaars wordt beheerst.

● De Franse gameontwikkelaar Ubisoft heeft gereageerd dat het spel fictief is en dat ze het land vooral hebben gekozen vanwege de prachtige omgevingen en de rijke cultuur.

● Yeah right; dat Bolivia de op twee na grootste leverancier van cocaplanten is, heeft vast niet meegeteld.

● Die rijke cultuur is ook redelijk makkelijk te verklaren, want weet je hoe fucking rijk je kunt worden met cocaïne?

● Jurjen was laatst op bezoek bij Samuel in Amsterdam. Met z'n kids.

● Want die wilden dat weleens zien; iemand die niet alleen alle achthonderd-nog-wat Pokémon had, maar ook alle amiibo. »

EVENVEEL GAMES VOOR LAGERE PRIJZEN

Als we de cijfers en beweringen van analisten mogen geloven, dan zijn er het afgelopen jaar ongeveer evenveel games verkocht als het jaar daarvoor… alleen werden die games wel tegen een lager bedrag aan de man gebracht. Deze tendens lijkt zich door te zetten, met alle gevolgen van dien.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Kijk, games kopen tegen lagere bedragen lijkt in eerste instantie tof voor gamers. Wie is er nou niet op zoek naar een koopje? En met zo'n koopje of stunt op z'n tijd is ook niks mis, maar als die prijsverlagingen opeens de standaard worden in plaats van een uitzondering, dan hebben we een probleem. En met 'we' bedoel ik ook de gamers. De winkeliers (wat een mooi oud woord) zijn momenteel in een hevige strijd om de gamer verwikkeld, en men denkt die race te winnen door de laagste prijs te bieden. Met als gevolg dat steeds sneller wordt besloten om een game in prijs te verlagen. En dat leidt er weer toe dat de gamer op een gegeven moment denkt dat als hij gewoon maar effe geduld heeft, de game al snel tien of twintig euro minder kost. En als die gedachte eenmaal heeft postgevat, draai je dat niet zomaar weer om. Gevolg is dat publishers steeds minder geld voor hun games kunnen vragen (de retail wil niet alleen zelf opdraaien voor de prijsverlagingen), waarmee de budgetten van games weer in gevaar komen. Of de druk om te moeten scoren wordt zo hoog dat risico's worden geschuwd en we slechts clichématige games krijgen. Deze ontwikkeling, die ze 'race to the bottom' noemen, hebben we eerder bij de cd's, dvd's en mobile games gezien. Producten die nauwelijks nog iets waard zijn, uitzonderingen daargelaten. En omdat artiesten en developers toch geld moeten verdienen, komen ze met gehate 'oplossingen' als duurdere concertkaartjes en dwingende ingame aankopen. Dit heet marktwerking. Ik ga de lezer nu niet opdragen wat ie moet doen, of jullie vragen alleen nog maar full price games te kopen. Dat is hypocriet. Maar ik wil iedereen wel meegeven dat als er straks maatregelen genomen worden door publishers om op een andere manier toch nog genoeg geld aan hun games te verdienen of als, nog erger, publishers of developers omvallen, dan weet je waar het vandaan komt. En dat we daar allemaal schuld aan hebben.





CASTLEVANIA UIT HET GRAF GEHAALD

Netflix en gamen gaan goed samen. Op elke console vind je het rode logootje dat de weg naar het passieve kijkplezier van Netflix opent. En nu gaat Netflix ook nog eens een dode gameserie nieuw leven inblazen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Castlevania wordt een Netflix Original animatieserie, net als de vorig jaar geïntroduceerde Skylanders reeks. Anders dan Skylanders wordt Castlevania echter niet voor alle leeftijden. "De serie wordt R-rated als fuck", aldus co-producer Adi Shankar, die eerder werkte aan Dredd, The Grey en Lone Survivor. "Het wordt Amerika's eerste animatieserie voor volwassenen." Om die laatste uitspraak te verduidelijken, vergelijk Shankar de Castlevania serie met Game of Thrones.

Omdat 'realistische' films van games steevast mislukken, vind ik het nog helemaal niet zo'n slecht idee om het eens met een animatieserie te proberen. Wel opmerkelijk dat hiervoor niet een 'levende' game franchise is gekozen, maar Castlevania, een serie die na de teruglopende verkopen van de 2D-versies en in een flop gestrande 3D-reeks zo dood als een (vam)pier is.

Mijn hoop is dat de tekenfilmserie van Castlevania net zo lekker wordt als Shankar me voorspiegelt ("dit wordt de beste fucking videogame adaption ooit") en Castlevania populair maakt bij het grote publiek. Dan volgen die nieuwe games vanzelf wel weer.



"We verwachten dit jaar 800.000 Switch systemen in Frankrijk te verkopen. Dat is net zoveel als de Wii U tijdens zijn hele levensduur."



Philippe Lavoue van Nintendo France durft concreet te worden.

DE SWITCH MAAND VOOR MAAND

Heb je de Switch bij launch gehaald? Wil je 'm later halen? Ga je 'm sowieso niet halen? Of twijfel je nog? Natuurlijk is die nieuwe Zelda aantrekkelijk en kijk je ook uit naar die nieuwe Mario. Maar hoe ga je de ruimte ertussen vullen? Laten we eens maand voor maand kijken hoe je beleving van je eventueel aangeschafte Switch waarschijnlijk verloopt.



door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Maart
Yes! Je hebt de Switch met Zelda in huis gehaald, en elke gedachte aan andere games uit je hoofd verbannen. Je speelt Breath of the Wild op de tv, op de wc en in het ov. Waar jij ook gaat, Link reist met je mee!

April
Na het voltooien van het hoofdverhaal, blijkt er nog genoeg te doen in Breath of the Wild. Maar ondertussen wil je ook wel weer eens met vrienden gamen. Dus haal je op 28 april dan toch maar Mario Kart 8 Deluxe in huis. Met een écht goeie Battle Mode dit keer. En natuurlijk speelbaar in de tafelstand.

Mei
Mmm, was je toch sneller klaar mee dan verwacht, die Mario Kart 8 Deluxe. Komt natuurlijk doordat je 'm op de Wii U al zo vaak had gespeeld. Gelukkig heb je inmiddels in Snipperclips een erg leuke co-op game gevonden. Zelfs je vrienden spelen 'm liever dan Mario Kart!

Juni & juli
Je raakt je Switch nauwelijks aan. Komt een beetje door het mooie weer. En omdat op de Switch gewoon niets nieuws verschijnt. Tenminste niets wat jou kan boeien.

Augustus
Op vakantie! Uiteraard neem je je Switch mee naar de camping. Speciaal daarvoor heb je Splatoon 2 aangeschaft, en die valt niet tegen. Tijdens je vakantie wordt ook Mario Kart 8 Deluxe weer flink gespeeld. Je houdt er zelfs vrienden aan over!

September
Dankzij de eerste DLC voor Breath of the Wild duik je weer diep in de wonderlijke wereld van Zelda. Wat is het toch een machtig mooie game.

Oktober & november
Pfff, weer zo'n gat in de releaselijst van de Switch. En dat terwijl voor andere systemen de ene na de andere topper verschijnt! Van de 'verrassende' prijsverlaging (van 330 naar 260 euro, gok ik) van de Switch word je ook niet echt blij.

December
Woehoeeee, Mario is verschenen en alle zorgen zijn verdwenen! Want zijn Odyssey blijkt nog geweldiger dan je had verwacht. Game van het jaar materiaal! En inmiddels is ook bekend wat Nintendo in 2018 voor moois naar je Switchje gaat brengen…







ALS GAMES HET ONEENS ZIJN MET DE REALITEIT

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Soms is de realiteit zo weird dat een game dat die realiteit tracht te simuleren, dat niet doet omdat het té onwaarschijnlijk is. Gevalletje 'computer says no'.

Het betreft de deal van basketballer DeMarcus Cousins van de Sacremento Kings naar de New Orleans Pelicans. De deal is zo onwaarschijnlijk, zo onverklaarbaar, dat, als je hem wil doen in NBA2K17, de game dit weigert, gewoon omdat het totaal geen sense maakt. Heerlijk toch…



SAUDI ARABIA COMIC CON

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

In Jeddah werd onlangs voor het eerste een heuse Comic Con gehouden. En het was er nog behoorlijk druk ook, inclusief vele, vooral mannelijke cosplayers, aangezien vrouwen daar nog in niqab moeten lopen. Dus wie weet waren er wel heel veel Final Fantasy ladies, maar zag je het gewoon niet…



Power Spy

- Jurjens kids keken hun ogen uit in Samuels duistere hol waar, naast de inderdaad complete verzamelingen Pokémon en amiibo, nog veel meer game- en popcultuur-relikwieën te bewonderen waren.
- Gelukkig was Samuel wel zo netjes geweest om zijn Hentai en andere meer 'volwassen' verzamelobjecten op te bergen voordat Jurjen met z'n kids arriveerde.
- Zoals bijvoorbeeld zijn pronkstuk: de balSackboy met echt schaamhaar.
- Sinds deze maand heeft Power Unlimited een eigen Rocket League team; de winnaars van de Rocket League kampioenschappen werden gekroond na een spannende finale in het AZ stadion.
- Het stadion zat afgeladen vol, en voor de gelegenheid had AZ geregeld dat hun voetbalteam ook een potje speelde, om het publiek wat op te warmen.
- Nu lukte dat niet zo goed; de Alkmaarders werden door Olympique Lyon met afgetekende cijfers verslagen.
- Tjeerd en Martin deden het commentaar bij de finale, die vier uur lang duurde in een skybox waar het zo'n veertig graden was.
- Het was dus flink afzien, maar een bekend Alkmaars gezegde luidt: wie A zegt, moet ook Z zeggen.
- Op de E3 mag dit jaar ook 'gewoon' publiek komen; als je een kaartje koopt voor 250 dollar kun je zomaar de beursvloer op.
- En nee, daar krijg je geen gratis vliegticket bij, dus dat is nog effe sparen.
- Als er overigens met 'gewoon publiek' dikke zweterige Duitsers wordt bedoeld, zou de Powerspy sowieso passen voor de eer.
- De Spy heeft na Gamescom namelijk z'n kleren moeten verbranden omdat er onderkinzweet en een platgedrukte Cosplayer op vastzat.
- De vraag is of je als publiek naar de E3 moet willen, want je kunt niet bij de persconferenties naar binnen en de achterkamertjes waar de meest interessante dingen gebeuren, blijven ook gesloten.
- Dan kun je je geld misschien beter investeren in een beveiligerspak en op de persdagen naar Gamescom in Keulen gaan.

MIDDLE-EARTH: S

ORC, ORC, ORC... VIJANDEN HAK JE MET EEN BIJL

Een jaar of tien geleden leek het over en uit voor licentiegames. Er zat geen leven meer in, zelfs niet als je er met een scherpe stok hard in prikte... Maar mede dankzij Warner Bros. uitstekende Arkham games, alsook het verrassende Shadow of Mordor, is het genre vandaag de dag weer helemaal terug. Graddus kijkt of Shadow of War deze trend voortzet.

SHADOW OF WAR

Shadow of Mordor was een van de sleeper-hits van 2014. Zo'n game die uit het niets kwam, maar vriend en vijand verbaasde met slicke hack 'n slash combat en het even vette als vernieuwende Nemesis-systeem. Alleen was ie om duistere redenen langs me heengegaan. Toch appte Wouter me met de vraag of ik naar een presentatie van deel twee wilde. 'Maar ik heb Shadow of Mordor niet gespeeld, hé', antwoordde ik eerlijk... 'Hmmm', sprak hij, 'dan moet ik maar iemand anders zoeken die drie dagen naar Seattle wil in een hotel met uitzicht op zee. Had ik trouwens al gezegd dat het om de coverview gaat?'.
Precies 0,26 seconde later floepte ik er extreem casual uit: 'Okay, vooruit dan maar. Iemand moet het doen...'

Graddus

VERLAAT DE GEBAANDE PADEN

DAAR ZETELT DE MAN DIE HET FILMPJE VAN PATRICIA PAAY OP INTERNET HEEFT GEZET!
SCHIET 'M NEER!
VIERENDEEL 'M!
ONTHOOFD 'M!
HANG 'M OP!
SNIJ Z'N BALLEN ERAF!
IK VOND HET WEL EEN GEIL FILMPJE, EIGENLIJK...

Het is tien minuten na de presentatie van Shadow of Mordor 2 en ik sta buiten, voor het Monolith kantoor in Seattle. Ik voel me duizelig. Natuurlijk van de jetlag (mijn horloge zegt 14.45 uur, mijn biologische klok 23.45 uur) maar vooral door de SHITLOAD aan informatie die net over me uit is gestort.
Want hoewel ik Shadow of Mordor natuurlijk alsnog gespeeld heb voor ik op deze trip ging, blijf ik toch een beetje een Lord of the Rings n00b. En dan komt binnen een paar uur zo'n beetje de hele lore langs, compleet met allerlei referenties, en kan ik geen Uz-Nazguls, Hogor-Barra's of andere orcnaam meer zien. Alsof ik een proefwerkweek heb voor een vak dat me niet echt ligt. Pfoe.



weetje • weetje

Tijdens interviews met developers probeer ik clichés als 'uit hoeveel polygonen bestaat de hoofdpersoon?' te vermijden. Vandaar dat ik Monolith's Michael Plater vroeg in welke andere game hij het Nemesis-systeem graag terug zou zien. "Can I answer that?", informeerde hij bij z'n PR-dude, voordat hij gedecideerd besluit "Fuck it, I'm gonna say Red Dead Redemption! Just imagine the wild west gangs!" Goede keus, Michael!



NUTTELOZE HULPLIJN...

Het spookte al dagen door mijn hoofd, en in de taxi naar de studio besloot ik 'm toch in te zetten: m'n hulplijn. En wel Shadow of Mordor meester Wouter Brugge, die niet alleen het origineel reviewde (en met een 85 beloonde) maar ook bijna meer van Lord of the Rings afweet dan Tolkien himself! De ideale man dus om advies bij in te winnen over Shadow of War.
"Jij nog boeiende vragen voor die Monolith-papi's?", vroeg ik hem. Geen antwoord... "Niks? Zeg gewoon het eerste wat in je opkomt", probeerde ik nogmaals. En eindelijk: een reactie. Al was het niet helemaal waar ik op hoopte: "Ik ben net terug van vakantie in Japan, man. Ben effe helemaal leeg".
Goed, ik weet in ieder geval wie ik niét moet bellen als ik meedoe aan Weekend Miljonairs.

Traditionele sequel

Toch heb ik allerminst spijt van mijn toezegging aan Wouter. Ik ben namelijk wél een enorme open-wereld fan en het is ook verfrissend om af en toe eens van de gebaande paden af te wijken, toch?

Maar laten we de crap cutten en bij het begin beginnen. Shadow of Mordor 2, dat eigenlijk Middle-earth: Shadow of War heet, is een traditionele sequel, in die zin dat developer Monolith het beproefde adagium hanteert: groter, beter, meer.
En waarom zouden ze ook veel veranderen? De eerste Shadow of Mordor was een dikke hit, won meerdere awards (zie Weetje) en ondanks dat sommigen *kuch* Samuel *kuch* hun combat graag wat origineler/uitdagen-





der hebben (zie kader), denk ik dat Monolith er goed aan gedaan heeft om niet opnieuw het wiel uit te vinden.

Nemesis

Maar wat maakt Shadow of Mordor nou zo leuk? Een vraag die Monolith's design director Michael de Plater zichzelf ook stelde. Inmiddels heeft hij het antwoord: "Het Nemesis-systeem! Dat realiseerde ik me eens te meer toen ik op Reddit zat te bladeren en

"Unieke, persoonlijke verhalen. In Shadow of War ga je ze beleven!"

mensen threads over hun favoriete Nemesis zag posten. Hoe gefrustreerd ze waren, dat ze de controller wel door de tv wilden gooien, maar ook dat ze verdrietig werden op het moment dat hun aartsvijand doodging. Ze misten hem! Dat is volgens mij de kracht van Shadow of Mordor: dat iedereen unieke, persoonlijke verhalen beleeft."

Ik ben het met 'm eens. Zo had ik in Shadow of Mordor fittie met een Uruk genaamd Bagabug the Beheader. Het begon allemaal onschuldig toen hij me neerhaalde terwijl ik achter een kapitein aanzat. Waarschijnlijk was hij zelf net zo verbaasd als ik. Maar vanaf dat moment ging het snel. Bagabug werd captain, versloeg nog een paar andere captains en voor ik goed en wel doorhad wat er aan de hand was, was hij ineens een van de meest gevreesde assets in Sauron's leger! Elke keer als ik hem tegenkwam, was het bonje. Soms versloeg ik hem, maar nog vaker hij mij, mede omdat hij over een flink aantal buffs beschikte.

Het moment dat ik eindelijk zijn - intussen flink verminkte - trollenkop eraf hakte, voelde episch. Tot ik besefte dat ik hiermee het hoogtepunt in Shadow of Mordor vermoedelijk had beleefd: zo'n bittere rivaliteit zou ik met geen enkele Uruk meer hebben!

Dynamische spelwereld

In Shadow of War zitten dat soort verhalen ook weer, maar dan maal tien. Of twintig. De belangrijkste vernieuwing is namelijk dat het Nemesis-systeem niet meer alleen voor vijanden geldt, maar voor de hele omgeving! That's right: de spelwereld is nu ook dynamisch, en dus hebben jouw daden direct invloed op hoe Mordor en omstreken eruitziet.

Een en ander komt door de zogenaamde Nemesis-forten die elk een regio op de gigantische map (ruim drie keer zo groot als het origineel) beheersen. In principe lijkt het op de fortresses in Far Cry, met het verschil dat ze in Shadow of War procedureel gegenereerd worden en, afhankelijk van welke Uruk-tribe erin leeft, ook telkens anders in elkaar steken.

Een voorbeeld. Zit er in jouw game



een vuur-aanbiddende tribe in een bepaald fort, dan zal het interieur hels ogen, met brandende olietonnen, lavafonteinen en andere diabolische shit. Een beetje als Samuels huis op een doordeweekse middag, dus. Wordt het fort echter overgenomen door een stam die meer met de natuur heeft, dan is alles veel groener en vol flora en fauna. Cool! En bovendien een mooie counter op het kritiekpunt dat alles in Shadow of Mordor toch wel erg op elkaar leek.

De tribes kunnen het onderling overigens ook met elkaar aan de stok krijgen, wat voor een rijk, levend ecosysteem zorgt. Wees bijvoorbeeld niet verrast als het necromancer-fortress dat je al een tijdje in de smiezen hebt, plotseling toch veranderd is in een ijspaleis...





weetje - weetje

In het vijfsterrenhotel waar ik verbleef, at ik zonder overdrijven waarschijnlijk het duurste ontbijt ooit. 53,39 dollar kostte het, voor een bagel met zalm en cream cheese, drie pannenkoekjes met boter, een glas grapefruit juice en een espresso. Man, als PU ooit failliet gaat, begin ik ook een hotel!

weetje - weetje

Onder de aanwezige journo's deed het gerucht de ronde dat Shadow of War multiplayer krijgt! Waarschijnlijk drop-in, drop-out co-op, al is een soort vs. mode natuurlijk ook een optie. De verwachting is dat er binnenkort meer info wordt gedropt, dus hou deze pagina's in de gaten!

SAMUEL OVER SHADOW OF WAR



Ik hoop vooral dat de combat in Shadow of War niet aanvoelt als *kuch* Arkham of Mordor. Iets meer eigen gezicht zou fijn zijn, vooral gezien de contextuele mogelijkheden van de Lord of the Rings licentie. Die draait voor vijftig procent om oorlog; Monolith kan zich dus mechanically meer laten inspireren door het bronmateriaal. Al denk ik dat het de gemiddelde speler geen fuck boeit. Orcs gaan dood, yay; zij blij.

Moet Shadow of War dan meer naar Dark Souls neigen? Hmmm... laat ik het zo zeggen: Lords of the Fallen kopieerde Souls zo goed als rechtstreeks en voelde mede daardoor inwisselbaar. Nioh daarentegen (zie pag. 62) gebruikt Souls als basis en vormt het om tot iets eigens, waardoor het veel meer een samurai simulator is dan een Souls kloon.

Hopelijk wordt Shadow of War dus meer the latter dan the former.

DIE DRAKEN VERDIENEN GOUDGELD AAN DIE WINTERSPORTERS. IK DENK DAT IK TOCH MAAR EENS DE SKILIFT GA UITVINDEN.

NAAR DE RODE OF ZWARTE PISTE, MENEER?

Geen kattenpis

Het veroveren van de forten brengt me op die andere grote vernieuwing in Shadow of War: het tactische RTS-tintje. Als Talion - yep, he's back - bouw je ditmaal zelf ook een leger op, onder andere uit gevangen genomen vijanden, en dat zul je nodig hebben ook. Het aanvallen van zo'n stronghold is immers geen kattenpis.

> **"De belangrijkste vernieuwing is dat het Nemesis-systeem niet meer alleen voor vijanden geldt, maar voor de hele omgeving!"**

In de presentatie die ik kreeg was het de beurt aan dat van de gevreesde Ur-Hakon the Dragon, een kolossale Uruk met een nog kolossalere hakbijl. Weet je nog hoe sterk de Warchiefs in Shadow of Mordor waren? Nou, in Shadow of War zijn dit de bitches van de overlord - een nieuwe klasse waartoe Ur-Hakon ook behoort. Oei.

Kokende olie

De Monolith medewerkster achter de knoppen is een geoefende speelster. Dat merk je al bij het kiezen van haar aanvalsteam. Zo neemt ze Az-Laar the Demolisher mee, een immense orc die de toegangspoort als een luciferhoutje doormidden breekt. Vervolgens is het de beurt aan Mozu Deadeye, een soort lichtgewicht spion, om vanuit een reeds gekaapte toren zijn scherpschutter skills tentoon te spreiden. Iets dat geen moment te vroeg komt, aangezien een van Ur-Hakon's Warchiefs flink op Talion staat in te hakken. Met vereende krachten wordt hij verslagen, wat er weer voor zorgt dat Talion eindelijk zijn spirituele alter-ego Celebrimbor in kan zetten: de Uruk droeg namelijk een ring die dat belemmerde. Maar wacht! Daar is Tugûg the Flame of War, de tweede Warchief in het fort, en deze beul laat er geen gras over groeien. Met één beweging smijt hij een paar tonnen kokende olie over de binnenplaats, waarna het fort binnen een paar seconden in een waar inferno verandert. Talion heeft inmiddels echter een draak(!) getemd en geeft Tugûg een koekje van eigen deeg. Na een korte vlucht op de rug van het beest is er niets meer dat tussen hem en Ur-Hakon's troonzaal in staat.

De overlord blijkt evenwel een 'different cookie', om een bekende voetbaltrainer te quoten. Talion wankelt zelfs op het randje van de dood, maar wordt nog net gered door Ragdug Iron Mount, een van zijn homies. Eind goed, al goed... voor nu.

Achter de schermen

Het coole is dat je voor elk veroverd fort zelf een nieuwe overlord moet aanwijzen. Iets waar je best effe over mag nadenken. Want zet je een goede vriend, of toch een écht geschikte gast op de troon? Uiteindelijk wordt het Ragdug, omdat hij zo vriendelijk was je uit de klauwen van Ur-Hakon te redden.

Let wel: alles wat ik zojuist verteld heb, was uniek voor die playthrough. Met geen mogelijkheid kun je hetzelfde scenario thuis herspelen, dankzij de mysterieuze algoritmes van het Nemesis-systeem die achter de schermen hun werk doen. Het had immers ook net zo goed Az-Laar the Demolisher kunnen zijn die Talion gered had. Of Mozu Deadeye. Daarnaast zit er in jouw game sowieso geen Ur-Hakon the Dragon, maar een hele andere overlord.

Unieke, persoonlijke verhalen. In Shadow of War ga je ze beleven!

Bak meer ervaring

Qua gameplay lijkt er niet heel veel veranderd. Sure, Talion kent wat extra moves en heeft een stel nieuwe wapens, maar in de basis is de combat nog altijd erg



weetje • weetje

Monolith werkte aan toptitels als Blood, F.E.A.R. en Condemned. Het liefst zou ik echter een vervolg op de Austin Powers-achtige spygame No One Lives Forever zien! Dus, zo vroeg ik ter plekke: zijn er überhaupt plannen voor een nieuw deel? "No comment", was het voorspelbare antwoord. Nou ja, er was in ieder geval één iemand blij met die reactie: Monolith's mediatrainer!

weetje • weetje

Met de eerste Shadow of Mordor ben je een uurtje of 15 à 20 bezig. Niet kort, maar vergeleken met andere openwereld games natuurlijk ook niet bepaald indrukwekkend. Gelukkig wordt de campaign van Shadow of War een stuk langer, en ben je er volgens Monolith 'at least' vijftig uur zoet mee!



SHADOW OF MORDOR REVISITED

Vlak voor mijn trip voltooide ik eindelijk Shadow of Mordor. En man, wat heb ik spijt dat ik niet eerder aan die game begonnen ben. Okay, in de basis is het 'gewoon' een leuke action-adventure, maar de manier waarop het Nemesis-systeem de - in andere games vaak zo gezichtsloze - vijanden letterlijk karakter geeft, is onovertroffen.
Ook weet ik niet helemaal waar de haat op de combat vandaan komt. Het speelt gewoon heerlijk weg, al kan ik begrijpen dat de échte purist diepgang mist. Tot slot is het typisch zo'n titel om op Platinum te zetten: er zitten een paar creatieve opdrachten tussen ('Poison a Captain at his own Feast') en nergens wordt het frustrerend moeilijk. Hmmm, wat wil een trophyslet nog meer...

Arkham-achtig en het klimmen bijzonder Assassin's Creedy.
Al is Michael de Plater het daar niet helemaal mee eens: "Shadow of Mordor was een nieuwe IP, ons eerste action-adventure. Vandaar dat we 'leentjebuur' speelden bij de beste games uit het genre. Met Shadow of War hebben we echter een bak meer ervaring en kunnen we echt ons eigen stempel drukken. Het gameplay-momentum voelt dan ook anders: er is veel meer verticaliteit, er zit een vlieg-mechanic in de game en de nieuwe difficulty opties zorgen ervoor dat alles uitdagend blijft, zelfs voor geoefende spelers."
Okay, klinkt goed. Net als het feit dat een gefaalde fort-assault ook echt een negatieve invloed op je 'free Mordor' aspiraties heeft. Zo kan het dat je legervriendjes vluchten, worden gekilled of zich zelfs, wanneer je ze in de steek laat, tegen je keren.
Ook visueel heeft de game absoluut een upgrade gehad. Alles oogt net effe wat scherper, de belichting net wat rijker en Talion's outfit is nu volledig customizable, het liefst met trofeeën die hij aan zijn Uruk-jacht heeft overgehouden.
Oh, en had ik al gezegd dat het vechten nóg bruter en rauwer voelt? Want dat is zo. De orc ledematen vliegen in het rond.

Vraagtekens

Yep, Shadow of War heeft alle potentie om een waardige sequel op een van de beste games van 2014 te worden. Wat bijna automatisch betekent dat het spel een van de beste games van 2017 wordt! De enige vraagtekens heb ik nog bij het verhaal. Niet alleen omdat ik een n00b ben en die hele Lord of the Rings shit me stiekem gestolen kan worden, maar vooral omdat het allemaal nogal ehm... generiek klinkt. Net als bij het eerste deel, Talion neemt het wederom op tegen Sauron's leger, er is een tweede ring in het spel en nog meer van dat soort dingen die, als je er goed over nadenkt, net zo goed van een tweederangs fanforum afkomstig hadden kunnen zijn.
Al moet ik zeggen dat het introfilmpje er fucking impressive uitziet. De camera maakt een duikvlucht door het prachtige, veel gevarieerdere Mordor en je voelt aan alles dat er iets belangrijks te gebeuren staat. Misschien moet ik gewoon de films nog eens checken om precies te weten wat.
Toch, ook zonder die kennis realiseer ik me dat Monolith en Warner Bros. wederom goud in handen hebben. Het Nemesis-systeem blijft een briljant stukje software, en ook al heb je weinig met Lord of the Rings, dan nog is dat iets om bijzonder enthousiast over te worden. Geloof me: ik kan het weten... ✪





weetje - weetje

Shadow of Mordor was een knallend succes. Het spel verkocht ruim vijf miljoen kopietjes en sleepte een shitload aan prijzen in de wacht, waaronder een aantal GotY's, Game Critics Awards en een prestigieuze BAFTA! Daar MOEST ik natuurlijk effe mee op de foto.



VERWACHTING *GRADDUS:*

Middle-earth: Shadow of War belooft een soort Shadow of Mordor on crack te worden, met een (veel) grotere nadruk op het Nemesis-systeem en tal van andere coole toevoegingen. Ik heb ter voorbereiding binnenkort in ieder geval een Lord of the Rings marathon gepland.

+ Nemesis-systeem nu ook van toepassing op de spelwereld!
+ Forten veroveren brengt een stukje tactische RTS met zich mee.
+ Meer vijanden, meer moves, meer van ... alles!
- Hoe boeiend is het verhaal dit keer?

ACTION-ADVENTURE
MONOLITH PRODUCTIONS /
WARNER BROS.
2017

KULUM

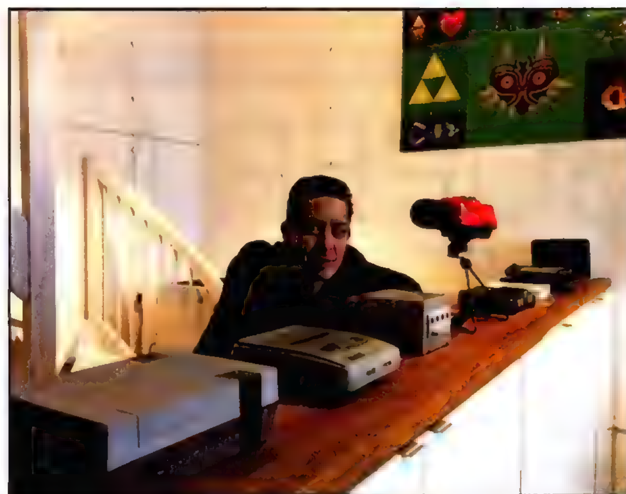


Sigfrid van Driel

www.sigfridvandriel.nl
www.senzie.nl
@sigfridvandriel

Op reis naar:
van Nieuwegein naar mijn werk in Utrecht.

Speelt:
Plants vs Zombies, Firewatch en Zelda. Ik kan niet wachten op de nieuwe Mario.



De naam Sigfrid van Driel zal bij weinigen een belletje doen rinkelen, maar toch is hij al dik twintig jaar werkzaam in de game-industrie. Begonnen als speladviseur bij de Nintendo hotline, startte hij in 1997 een reclamebureau met veel klanten uit de bizz. Tegenwoordig bedenkt hij ook iOS games voor kids.

Vijfentwintig jaar geleden kocht ik mijn eerste NES met Super Mario Bros. en Duck Hunt. Ik was meteen verknocht aan Super Mario en heb dat spel eindeloos gespeeld. Toen ik erachter kwam dat mijn administratieve opleiding niet iets was waar ik heel blij van werd, besloot ik te gaan werken. Ik wilde eigenlijk vormgever worden maar miste de juiste vooropleiding. Op dat moment kwam ik een advertentie van Nintendo tegen; ze zochten speladviseurs voor de Nintendo hotline. Als je vastzat met Nintendo games kon je bellen voor de oplossing of kreeg je de route door een level. Dat is bijna niet meer voor te stellen nu je alle oplossing zo kan opzoeken op het internet.

NINTENDO SPELLIJN

En daar zit je dan als zestienjarig jochie achter de telefoon, met bakken vol spellen die je moest kennen en leren. Ik speelde de hele dag door, tijdens het bellen, na mijn werk, in het weekend. Ik wilde alles leren en heb daar zelfs nog met Jurjen samengewerkt!
Ik weet nog goed dat we pas om 11:00 hoefde te beginnen, maar dat ik me regelmatig versliep omdat ik de avond ervoor de hele nacht had zitten gamen.
Binnen Nintendo heb ik daarna van alles gedaan: speluitwerkingen maken, spellen testen, en van daaruit het artwork beheren en versturen naar de verschillende tijdschriften. Om dat te doen, moest ik leren werken met een Apple computer. En dat was de start van een nieuwe carrière.

NINTENDO MAGAZINE

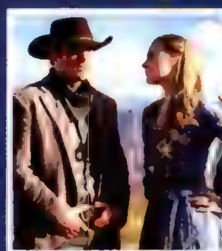
Toen ik de verschillende softwarepakketten onder de knie had, werd ik gevraagd door het reclamebureau van Nintendo om het Nintendo Magazine te ontwerpen en op te maken. Dat duurde maar zes maanden, want niet veel later ging het bureau failliet. Ik besloot voor mezelf te beginnen, dat was in 1997. En omdat Nintendo toen dus geen reclamebureau meer had, mocht ik dat tijdelijk gaan doen. Ze zijn alleen nooit meer bij me weggegaan en zo werken we inmiddels alweer twintig jaar samen. Daar ben ik supertrots op.





KIJKT MOMENTEEL...

Alles wat zich in de ruimte afspeelt. Mijn favoriete film is Aliens, maar ik kijk ook graag naar series als WestWorld (zie screen), Homeland en House of Cards.



DOET MOMENTEEL...

Ik bedenk graag leuke concepten voor kids. Zo heb ik zelf een aantal iOS games ontwikkeld waaronder KoeDoetBoe en Automobiel. Ontzettend gaaf om een spel te bedenken, te maken en de hele communicatie erom heen te doen!



RESTYLE PU

Club Nintendo Extra was mijn eerste magazine. Daarna heb ik gewerkt aan Xbox Magazine, JouwPSP en JouwXbox magazine. En samen met Niels 't Hooft heb ik N3 gemaakt. Daar is mijn voorliefde voor tijdschriften ontstaan. Elke keer als ik weer in de winkel stond, was ik weer supertrots op onze nieuwste uitgave.
En een leuk detail: we zijn ooit in de running geweest om de PU te restylen en de opmaak te verzorgen. Helaas zijn we het niet geworden.
We hebben gewerkt voor grote merken zoals EA, Rockstar, Xbox 360, NeoGeo, Capcom, PlayLogic, Sega, 2K, Nintendo en nog vele anderen.
De projecten waar ik het meest trots op ben en die het leukste waren om te doen, zijn een Nintendo Shop voor de Media Markt Rotterdam ontwerpen, een Mario tram van dertig meter bedenken en dat we een verpakking hebben gemaakt met Armin van Buuren.



DE ESSENTIE

Het is alweer twintig jaar geleden dat ik startte met mijn bedrijf en ik ben enorm trots op wat ik heb bereikt. Ik doe namelijk wat ik leuk vind en werk met producten die ik te gek vind: games.
Ik weet nog goed dat ze tegen me zeiden dat met het spelen van die spelletjes echt geen inkomen te verdienen viel; dat ik een echte baan moest gaan zoeken, haha. Als je je passie hebt gevonden en je hebt de juiste mindset, is alles mogelijk. Game On!

DE VIER BELANGRIJKSTE REDENEN WAAROM

SUPER MARIO ODYSSEY

ONVERGETELIJK GOED WORDT

Bowser heeft Peach wéér ontvoerd, maar deze keer heeft hij ook hun bruiloft aangekondigd. Het is dus aan Mario om zijn geliefde prinses te redden voordat ze een ring om haar vinger krijgt. Super Mario Odyssey wordt volgens Samuel Mario's grootste, meest diverse avontuur tot op heden.



1: DE DONKEY KONG CONNECTIES

New Donk City is niet alleen een leuke parodie op New York City, het is ook een verzameling referenties die Mario terugvoeren naar z'n roots. De stad bestaat namelijk uit straten, zaakjes en wegen die verwijzen naar de Donkey Kong franchise! Zo heb je Dixie Street (Dixie Kong) Diddy's Mart (Diddy Kong) Expresso Street (die berijdbare struisvogel) Krool Street (eindbaas King K. Rool!) Cranky Avenue (Cranky Kong) Tiny Piroshki's (Tiny Kong) Squawk Park Street (die papegaai) Candy's Café (Candy Kong) Rambi Road (die neushoorn) en natuurlijk New Donk City zelf; overduidelijk vernoemd naar jungleheld Donkey Kong.

Donkey Kong kennen we natuurlijk vooral als de hoofdrolspeler in zijn eigen games, maar naast gastoptredens in Mario Kart en Party, heeft hij een nog veel belangrijkere connectie met onze favoriete Italiaanse loodgieter: hij was namelijk z'n allereerste grote vijand. In de game Donkey Kong (Mario's allereerste game!) kidnapte de aap Mario's vriendinnetje Pauline, waarop Mario onder andere langs rode, metalen constructiebalken moest lopen om haar te kunnen redden. En hier komt het: New Donk City is bezááid met exact dezelfde balken.

Ook niet geheel onbelangrijk is het feit dat Miyamoto onlangs in een interview dropte dat Pauline 'waarschijnlijk ook in New Donk City woont'. Woah!





Tenslotte wil ik nog even wijzen op de nummerplaat van de allereerste taxi die we in de debuuttrailer van de game voorbij zagen komen: 1981-ND. 1981 is het jaar waarin de game Donkey Kong uitkwam, waarmee het feitelijk 't geboortejaar is van zowel Mario als zijn bananen-etende rivaal.

Wat dit alles betekent? Nou, Nintendo kennende betekent het in ieder geval íets, anders zouden ze de belangrijkste locatie in de nieuwste hoofdgame van de toonaangevende Mario franchise niet om een volledig ander Nintendo personage laten draaien. De stad hangt vol met uithangborden die de bruiloft van Bowser en Peach aankondigen, dus Bowser heeft New Donk City specifiek uitgekozen. Heeft hij Donkey Kong weten te hersenspoelen om zijn eeuwenoude haat jegens Mario opnieuw aan te wakkeren? Of zullen Mario en Donkey Kong het samen opnemen tegen de koning van de Koopa?

Saillant detail: Mario z'n tweede game was de game Mario Bros., waarin Mario en Luigi het in 't riool moesten opnemen tegen schildpadden en krabben. En waar springt Mario in het begin van de debuuttrailer als eerste uit? Inderdaad: een rioolput. We willen niet te veel speculeren, maar dit is vast geen toeval.

2: MAGISCHE HOOFDDEKSELS

Veel Mario games hebben naast een centraal thema ook een overduidelijke gameplay gimmick; een die een extra laag mogelijkheden en plezier moet toevoegen aan de vertrouwde ren-en-spring gameplay waar de gehele franchise op gebaseerd is.

Zo had Super Mario Sunshine de waterspuit, die o.a. kon dienen als water-jetpack na een sprong. Super Mario Bros. 2 had het gooien van groenten, Super Mario World had Yoshi en de cape, 3D World introduceerde het kattenpakje en doorzichtige warp-buizen met aftakkingen, enzovoorts.

Super Mario Odyssey focust (en borduurt voort) op iets wat Mario al sinds dag één bij zich draagt: z'n pet. Ja, Mario z'n (magische) pet lééft, wat overduidelijk zichtbaar is aan de ogen. Mario kan het hoofddeksel deze keer voor nieuwe trucjes gebruiken; wanneer hij het hoofddeksel voor zich uit gooit, keert het na een seconde of twee als een boemerang terug. Met deze move kan hij de pet niet alleen als projectiel tegen vijanden gebruiken, maar ook als opstapje, waarmee hij een soort van double-jump maakt. In feite is zijn levende pet een evolutie van de Luma, die in Galaxy onder z'n pet zat. Het is hoe dan ook een heerlijk simpele en creatieve mechanic die niet alleen Mario's arsenaal en bereik uitbreidt, maar ook de iconische en historische status van het accessoire eert.

Iedereén in Odyssey lijkt echter geobsedeerd te zijn door hoofddeksels, want allemaal lijken ze er een te dragen. De vier nieuwe konijnenbazen dragen hoge hoeden, de Goomba's in New Donk City dragen bouwvakkershelmen, de hamerbroeders in Volbono hebben kokshoeden op (en gooien geen hamers maar steelpannen) en Bowser zelf draagt een met metalen studs bekleedde hoge bruiloftshoed, die hij á la Oddjob als dodelijke frisbee kan werpen.





Sterker nog, in elke wereld van Odyssey is een winkel aanwezig genaamd Crazy Cap, waar Mario nieuwe krachten voor zijn levende pet kan kopen (of nieuwe petten!) waarmee deze game de bekende powerups zoals de vuurbloem en de super paddenstoel volledig vervangt. Petje af voor deze gedurfde zet, Nintendo! (Sorry.)



3: 64 > SUNSHINE > ODYSSEY!

Wat ik wellicht het meest veelbelovend vind aan deze klassieker in wording, is dat het teruggaat naar een gameplay-format waar Nintendo vijftien jaar geleden voor het laatst gebruik van heeft gemaakt. Super Mario Odyssey is weliswaar qua schaal en thema een vervolg op Super Mario Galaxy 2 en Super Mario 3D World; qua gameplay (het belangrijkste) is het toch echt een vervolg op het onvolprezen Super Mario Sunshine uit 2002! Dat heeft Nintendo zelf erkent toen ze onlangs beeld uitbrachten waarin ze, voor de allereerste keer, toegaven dat er twee soorten 3D Mario-games zijn: de lineaire, uit losse levels bestaande games (Galaxy 1 en 2, 3D Land en 3D World) en de sandbox-achtige games waarbij verkenning voorop staat (Super Mario 64 en Super Mario Sunshine). En raad eens in welke categorie Super Mario Odyssey geplaatst werd? Precies, die tweede.







Geweldig nieuws voor gamers zoals ik dus, die Super Mario Galaxy te gek vonden maar de lineaire opzet van de levels wel als een overduidelijke stap terug zagen ten opzichte van de grotere, open-werelden van Sunshine en 64.

Dit is ook precies de reden waarom de hoeveelheid werelden (en hun grootte) in Odyssey niet uitmaakt: als games als Super Mario 64 ons één ding hebben geleerd, dan is 't wel dat Nintendo subliem is in relatief kleine ruimten vullen met ontzettend veel goede content. Kun je je herinneren bovenaan bijvoorbeeld Bob-omb Battlefield te hebben gestaan en in één oogopslag het hele gebied te kunnen zien? En weet je nog hoeveel verschillende, toffe uitdagingen en sterren dat gebied bevatte, ondanks z'n geringe omvang? Het kunnen overzien van hééI New Donk City als je bovenaan het Mario-equivalent van de Empire State Building staat, is de geweldige realisatie dat Nintendo weer de moed, creativiteit en genialiteit gevonden heeft om op next-gen wijze voort te borduren op de beste 3D-platformers ooit gemaakt.

4: PRACHTIG EN DIVERS... EN ENORM INCONSISTENT!

"NINTENDO HEEFT DE MOED, CREATIVITEIT EN GENIALITEIT GEVONDEN OM OP NEXT-GEN WIJZE VOORT TE BORDUREN OP DE BESTE 3D-PLATFORMERS OOIT GEMAAKT."

Net als in De Odyssee van Homerus zal ook Mario vele uiteenlopende uitdagingen moeten overwinnen voordat hij weer herenigd kan worden met de liefde van zijn leven.

'Uiteenlopend' is hierbij het sleutelwoord, want van de vele locaties die de game rijk zal zijn, zijn er al vier bevestigd: het New York-achtige New Donk City, het oerwoudachtige Kogwald, een woestijngebied met zowel Mexicaanse als Egyptische invloeden en het pastelkleurige Volbono.

Het grappige is: de aankondiging van Super Mario Odyssey werd met enthousiasme ontvangen, maar mensen waren het qua kritiek wel over één ding eens, namelijk dat New Donk City niet helemaal 'correct' voelde. Het zag er visueel inconsistent uit, voornamelijk vanwege de normaal geproportioneerde mensen die er rondliepen; de cartooneske loodgieter stak er maar raar tegen af.

Dit is echter een bewuste keuze geweest van Nintendo. Het is juist de bedoeling dat Mario er in vergelijking raar uitziet; dit is namelijk niet zijn wereld. Sterker nog: elke wereld is een compleet andere wereld, wat duidelijk wordt gemaakt door de compleet verschillende grafische stijlen en thema's van elke wereld. Vooral Volbono, met z'n hoekige, virtueel ogende, low polygon-look is hier een sterk voorbeeld van.

Wat dit betekent? Nou, dat Mario zelfs een epischer avontuur kan beleven dan in Super Mario Galaxy! Want wat is groter dan het universum? Het multiversum! Een verzameling van alternatieve realiteiten; werelden die naast elkaar bestaan, maar volledig anders zijn. De uiteenlopende grafische stijlen en visuele inconsistenties tussen de twee typen 'mensen' zijn hiermee op eloquente wijze uitgelegd.

Dit is 't overkoepelende thema van Super Mario Odyssey: verschillen. Of, eigenlijk, tegenstellingen. Elke wereld bestaat namelijk uit elementen die elkaar volledig tegenspreken, als twee uitersten die vechten om dominantie.

De bossen van Kogwald schreeuwen in eerste instantie flora en fauna, maar al snel is duidelijk dat deze wereld bezaaid is met robots en industriële constructies.

Het kleurrijke Volbono draait om voedsel, maar alles oogt onnatuurlijk kleurrijk en hoekig; alsof ze op virtuele wijze uit een computer komen en dus allesbehalve bedoeld zijn om op te eten.

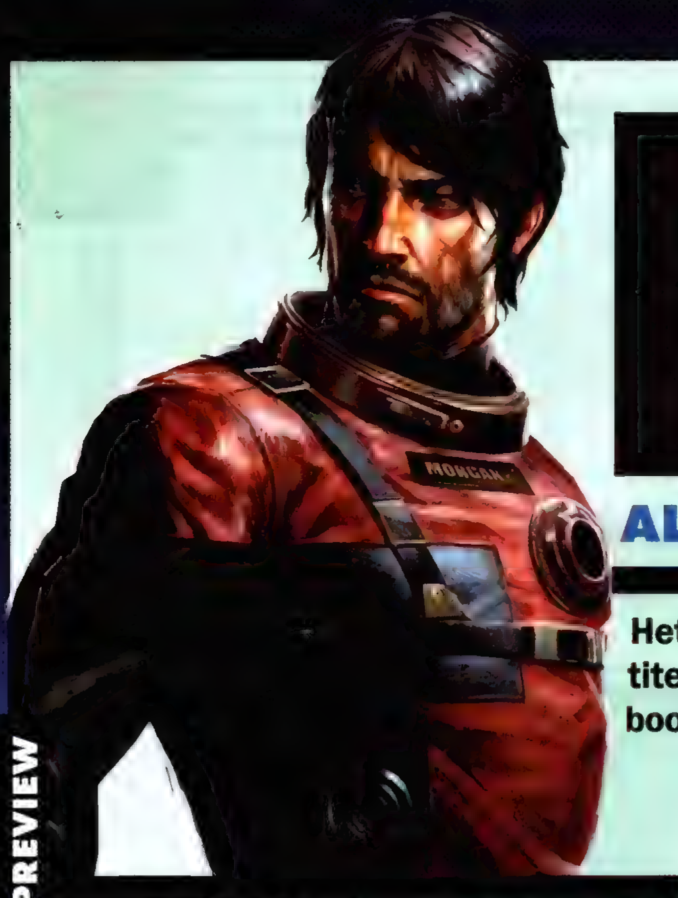
En dan heb je de woestijn, een plek die geassocieerd wordt met hitte, maar waar de ijspegels uit de grond steken en de piramide letterlijk op z'n kop staat!

Tenslotte is er New Donk City - hoogstwaarschijnlijk de hub van de game - waar Mario zelf (lees: de speler) het contrast met de wereld vormt.





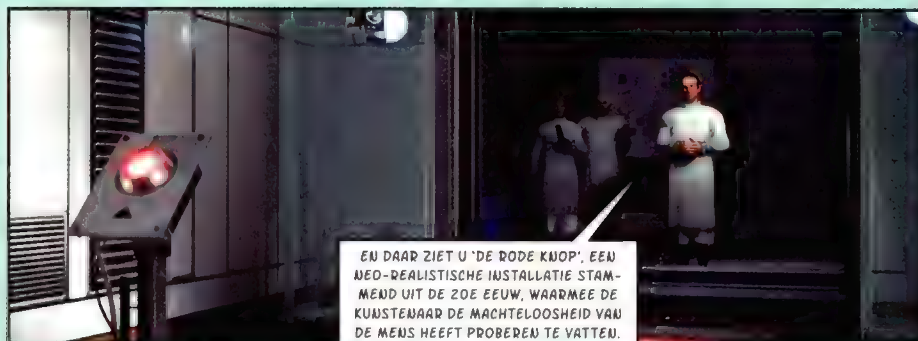




PREY

ALLEEN DE ALIENS ZIJN VORMELOOS

Het enige wat deze Prey deelt met de vorige game die deze titel droeg, is dat jíj de prooi bent. Dit is niet zomaar een reboot, volgens Samuel; dit is een volledig ander beestje!


EN DAAR ZIET U 'DE RODE KNOP', EEN NEO-REALISTISCHE INSTALLATIE STAMMEND UIT DE 20E EEUW, WAARMEE DE KUNSTENAAR DE MACHTELOOSHEID VAN DE MENS HEEFT PROBEREN TE VATTEN.

Toen de originele Prey in 2006 uitkwam, was iedereen zeer onder de indruk van deze first-person shooter. Ondanks dat de game elf jaar in development hell had gezeten, was het eindproduct dusdanig indrukwekkend dat sommigen het zelfs omschreven als revolutionair. Naast z'n beklemmende, duistere scifi sfeer en degelijke shooter-gameplay, bevatte het namelijk ook (voor die tijd) ontzettend innovatieve puzzels. Zo speelde het met de zwaartekracht en liet het je langs muren en piepkleine 'planeetjes' lopen, een jaar voordat Super Mario Galaxy ons hetzelfde zou laten doen.

Onvergetelijker was echter het gebruik van portals, waarmee je in feite kon teleporteren, iets waarvan men nog weleens vergeet dat ook het hooggewaardeerde Portal daar pas een dik jaar later mee aan kwam zetten. Er waren in ieder geval genoeg redenen om een tweede deel te maken, en dat vervolg werd dan ook in 2008 aangekondigd. Helaas belandde dit deel eveneens in development hell, en in 2014 werd het hele project gecanceld door uitgever Bethesda.

Herinterpretatie

Onverwacht stond tijdens de E3 2016 de naam Prey ineens weer volledig in de spotlights. Alleen niet als Prey 2, maar simpelweg als Prey; de 'franchise' was namelijk volledig gereboot. De game was weggehaald bij ontwikkelaar Human Head Studios en 3D Realms om bij Arkane Studios geplaatst te worden. Geen verkeerde zet, gezien de gasten van Arkane met hun twee Dishonored games zichzelf al bewezen hadden op het gebied van first-person avonturen die niet per se om schieten draaien.

Ze waren er in ieder geval als de kippen bij om te vertellen dat 'hun' Prey meer een 'herinterpretatie' is dan een reboot. Met andere woorden: het heeft weinig overeenkomsten met het origineel. Geen portals dus, maar wel veel nadruk op speelvrijheid en keuzemogelijkheden, zoals we van Arkane gewend zijn.

Het verschil met Dishonored ligt 'm (naast de futuristische setting in plaats van een meer fantasy gerichte) in het feit dat Prey zich minder op stealth zal focussen en meer op RPG-elementen.

Ik was dan ook zeer benieuwd toen ik onlangs op bezoek ging bij Bethesda om het eerste uur van de game te spelen...

Schaduwachtig

Prey opent erg sterk, mede omdat het je meteen in de huid van hoofdpersoon Morgan Yu plaatst. A la Half-Life ontvouwt het verhaal zich in real-time terwijl je speelt. Dus op het moment dat je rondloopt in een appartement en met flessen drank loopt te smijten, word je ondertussen door je broer Alex gevraagd om een net pak aan te doen en langs te komen. Op het dak van je appartement word je vervolgens opgewacht door een helikopter, die je onder het genot van heerlijke synthwave muziek naar de Transtar wolkenkrabber brengt. Aldaar word je gevraagd enkele fysieke handelingen te verrichten en wat vragen over moraliteit te beantwoorden.



weetje • weetje

Een groot deel van de soundtrack is gecomponeerd door Mick Gordon, de man achter de geweldige soundtracks van onder andere Killer Instinct en DOOM.

Deze 'test' gaat echter volledig mis, want voordat je de laatste vraag kan beantwoorden, zie je aan de andere kant van het glas hoe de wetenschappers aangevallen worden door een zwart, schaduwachtig wezen. Het alarm gaat, de kamer wordt met een raar gas gevuld en jij valt flauw. Whoops.

Typhon

Wanneer je vervolgens weer ontwaakt in hetzelfde appartement als waaruit je vertrok en je op identieke wijze opnieuw


De verschillende verschijningsvormen van de Typhons zijn geïnspireerd op de wisselende kapsels van Sylvana Simons.

door je broer gebeld wordt met de vraag of je wil langskomen, weet je dat er iets mis is. Het verlaten van je appartement verraadt vervolgens dat alles nep was: het telefoongesprek van je broer was een bandje dat afgespeeld werd, de helikopter was slechts een veredelde kermisattractie, en de 'wolkenkrabber' van Transtar bevindt zich in hetzelfde gebouw als jouw appartement. Een appartement dat overigens niet veel meer dan een uitgebreide set lijkt te zijn.



Wanneer je de rest van het 'gebouw' verkent, kom je, mede door mails te lezen op verlaten computers, erachter wat er gebeurd is: het gebouw is een ruimtestation waar geëxperimenteerd wordt op aliens genaamd de Typhon, en die zijn ontsnapt.

Transtar blijkt een bedrijf dat Neuromods creëert waarmee mensen nieuwe skills in hun hersenen kunnen uploaden, en dat wordt mogelijk gemaakt door het bijzondere DNA van de Typhon.

Is het mogelijk om die 'geleerde' skills weer te vergeten? Ja, maar het gehele brein wordt dan wel gereset naar het moment voordat de skill werd aangeleerd, wat verklaart waarom Morgan dezelfde dag opnieuw lijkt te beleven.

> **"Een beetje Half-Life, een beetje Dead Space, een beetje Dishonored, een beetje BioShock..."**

Hacken

In de zoektocht naar antwoorden én een manier om aan de Typhon-nachtmerrie te ontsnappen, zal Morgan zich dus een weg door het gigantische ruimtestation moeten banen en manieren moeten vinden om zichzelf te beschermen tegen de zwarte aliens; wezens die elke vorm kunnen aannemen die ze willen.

Dit kan door middel van guns, maar ook door het creëren van verdedigingsmechanismen zoals turrets; de game bevat futuristische 3D-printers waarmee je allerlei defensieve en offensieve constructies kunt bouwen, mits je de juiste onderdelen en printlijsten gevonden hebt. Ook kun je terminals hacken en daarmee de omgeving naar je hand zetten door kamers af te sluiten of dodelijke beveiligingssystemen in te schakelen.

Prey bevat meerdere uitgebreide skill trees waarmee je jouw versie van Morgan volledig naar je hand kunt zetten. Maak je een hacker van hem (of haar, zie weetje)? Een engineer? Een simpele run-and-gunner? Of een manusje van alles?

Invloeden

De nadruk ligt dus heel erg op vrijheid, en niet alleen qua speelstijl. Zo was er een moment waarop de game mij nadrukkelijk vertelde dat er twee manieren waren waarop ik uit de kamer kon ontsnappen waar ik in vastzat: door de toegangspas te vinden (die op het bureau van de directeur lag) of op een andere manier (via een luikje in het plafond).

Het was hier dat de Dishonored invloeden duidelijk werden. Toch deed dit eerste uur me uiteindelijk meer denken aan Half-Life, met z'n zwijgzame hoofdpersoon die overrompeld wordt door een mislukt wetenschappelijk experiment en het improviserend moet opnemen tegen buitenaardse gedrochten.

Dat de kleinste Typhon eruitzien als vormloze headcrabs, versterkt dit gevoel. En is de naam Morgan een subtiele verwijzing naar Half-Life hoofdpersoon Gordon Freeman, die vaak verward wordt met acteur Morgan Freeman? Het zou zo maar kunnen. Arkane Studios bestaat uit mensen die vroeger klassiekers hebben gemaakt als Thief en System Shock, en ook zouden ze Half-Life 2 uitbreiding Return to Ravenholm maken voordat Valve dat concept schrapte. Al in het eerste uur zijn al deze invloeden meer dan zichtbaar, en dat is een héél erg goed teken.



Spektakel

Tegelijkertijd betreur ik het wel dat deze 'herinterpretatie' de unieke mechanics en intensere schietactie van de vorige Prey volledig vervangen heeft door een actie-RPG die wel érg veel parallellen vertoont met de BioShocks en Deus Exen van deze wereld. Prey is hiermee niet meer die vreemde (onvergetelijke) eend in de bijt, maar het zoveelste AAA-spektakel dat de speler alle mogelijke vrijheid en opties probeert te geven.

Ook liet de combat nog behoorlijk te wensen over: het doden van een Typhon met een moersleutel of shotgun had niet de impact die dat soort geweld hoort te hebben, mede vanwege de rare, glitchy, semi-fysieke verschijningen van de aliens, die de klappen probleemloos leken te absorberen.

Maar gebrek aan originaliteit en wat onbevredigende actie daargelaten, lijkt Prey de speler op spectaculaire wijze middenin een mysterieus scifi-verhaal te plaatsen waar veel meer aan de hand lijkt te zijn dan slechts wat ontsnapte aliens... ★

weetje • weetje

Je kunt aan het begin van de game kiezen of je als man of als vrouw speelt. Volgens Arkane zal deze beslissing invloed hebben op het einde van de game. Overigens blijft het personage Morgan heten, ongeacht het geslacht.

VERWACHTING SAMUEL:

Een beetje Half-Life, een beetje Dead Space, een beetje Dishonored, een beetje BioShock... Prey lijkt de vetste elementen van die franchises om te smelten tot iets heel erg tofs. Wel jammer dat ze, ironisch genoeg, bijna niets gepakt hebben van de originele Prey.

- + Het verhaal is intrigerend en op en top scifi.
- + Veel vrijheid om de game te spelen zoals jij dat wil.
- + Het ruimtestation is één grote open wereld die je kunt verkennen.
- - Heeft de vernuftige charme van 't origineel ingeruild voor iets generiekers.

FIRST-PERSON ACTIE-RPG
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
5 MEI 2017

WARHAMMER 40,00

HUH? EEN KRUISING TUSSEN RTS EN MOBA?



Als je fan van Real Time Strategy bent, speelde Dawn of War 2 een beetje met je gevoel, want ook al was deel 1 een echte RTS, het tweede deel had juist meer MOBA-invloeden. Tjeerd heeft niet zoveel met MOBA's en haalde opgelucht adem toen hij in Londen kon zien wat Dawn of War III gaat doen.



Ik was laatst in een kroeg die heette 'De Vulkaan'. Nou, ik kwam er in ieder geval lavaloos uit...

Dawn of War is een RTS-serie in het Warhammer 40K universum; je weet wel: orks en shit, maar dan ver in de toekomst, dus ook met Space Marines - een opgepompte genetisch aangepaste supermarinier - en een soort alien elfenras de Eldar. Gooi daar nog een paar evil versies van in de mix, en je hebt een ubergewelddadige cocktail van oneindig conflict en extreem bloedvergieten in een scifi-fantasy setting. Daar moet je dus maar net van houden.
Maar eerlijk is eerlijk; áls je ervan houdt, is het een uitstekend idee om de Warhammer 40K RTS-games te checken. Want grote legers bouwen en andere rassen uitroeien met allerlei toffe futuristische wapens is het spul waar fans van het genre, maar ook van de Warhammer bordspellen, graag hun tanden inzetten.

Klinkt bekend?

Als je dit zo leest - scifi-fantasy met veel bloedvergieten in een RTS gegoten - zou je kunnen stellen dat StarCraft een vergelijkbaar concept hanteert. Het is niet zo gek als je dat denkt, en die kritiek hebben de fans van de reeks ook zeker geuit naar aanleiding van de eerste Dawn of War III gameplaybeelden.
Maar waar de setting en het uiterlijk van de game misschien wel wat van StarCraft weghebben, is de grootste vraag voor de Dawn of War fan, hoe de gameplay er deze keer uit zal zien. Want waar het eerste deel een klassieke RTS was, met het bouwen van bases en grote legers, focuste deel twee zich vooral op de elite squads die je onder je hoede hebt, en werd het bouwen van je basis verwaarloosd.

"Na een middag spelen had ik nog steeds niet het gevoel dat ik de boel ook maar voor de helft in de smiezen had."

Joekels besturen

Ik sprak game designer Carolina Mastretta, die aangaf dat ze met deel drie het bouwen van je basis en het beheren van de elitetroepen willen verenigen om zo het beste van beide werelden te creëren en de speler op deze manier de mogelijkheid te geven om op zoveel mogelijk vlakken oorlog te orkestreren.
"We hebben base building teruggebracht, we hebben de helden teruggebracht en daarnaast voegen we Super Elite units toe, de grootste meest badass units die we ooit hebben gebouwd."
Die Super Elite units kun je naarmate een potje vordert inzetten met speciale punten die je verdient door het verstrijken van de tijd, maar ook door het veroveren van bepaalde punten op de map, waar je ze kunt 'minen'. Die Super Elite units zijn met recht super te noemen, want het is een waar genot om met zo'n joekel op het slagveld huis te houden. En inderdaad kun je die ook besturen, eigenlijk precies zoals je een hero in een MOBA bestuurt, met allerlei speciale wapens en krachten die het slagveld compleet op z'n kop kunnen zetten.





weetje - weetje

De campaign zal gelijkwaardig onderverdeeld worden in missies voor alle rassen. Zo heb je na de singleplayer genoeg met alle facties gespeeld om je favoriet te bepalen.

0: DAWN OF WAR III

Het is een niet te onderschatten taak om die units goed door het slagveld te manoeuvreren, want als je ze effe aan hun lot overlaat, kan dat zomaar betekenen dat je ze kwijt bent en je de grip op de actie verliest.


Zie je die vrouwen daar middenin met die dikke billen? Geen idee hoe ze heten, maar het lijkt me een badass unit.

Onoverzichtelijk

Sowieso staat het bij mij al vrij snel op z'n kop, want als ik binnenkom, sleurt Relic me zonder enige vorm van uitleg of tutorial een 2vs2 multiplayer potje in en het spreekt nou niet bepaald voor zich wat precies de bedoeling is.

Je begint met een basis waar je twee verschillende soorten units kunt bouwen en er vervolgens voor moet zorgen dat je punten op de map verovert waar je gebouwen op kunt plaatsen om energie of resources te 'minen'. Vervolgens kun je daarmee weer extra gebouwen neerzetten en units builden. Het bouwen van je basis is dus terug, maar het is tamelijk simpel gedaan, waardoor je niet heel veel bezig hoeft te zijn met het managen ervan.

Ik vind het wel bijzonder irritant dat de interface van de game allesbehalve overzichtelijk is. Je kunt op de minimap slecht zien waar je manschappen zich bevinden en de manier waarop Relic het alsnog overzichtelijk probeert te maken, verduidelijkt de boel niet.

Diepgaand en complex

Na drie kwartier aankloten begin ik steeds meer te begrijpen hoe een Space Marine een Ork vangt, maar ik kom er met al m'n struggles tevens achter dat deze game nog diepgaander en complexer is dan je al zou verwachten van een RTS.

Dat begint al voordat je met je potje start en je moet kiezen welke Super Elites je wil gebruiken. Kies je voor een zwakkere unit die je al eerder in kunt zetten en je op het goede pad van victorie kan zetten, of wacht je liever en spaar je de punten op tot later in de game voor de ultieme harde papi die moeiteloos gehakt maakt van hele legers?

Daarnaast moet je ook nog kiezen voor zogenaamde doctrines, een soort perks waarmee je voordeel kunt krijgen op verschillende vlakken. Zo kun je er bijvoorbeeld voor zorgen dat de pods waarmee je extra units naar beneden laat smashen, schade doen aan de units van je tegenstander, of juist een upgrade voor een tank die je veel gebruikt.

ESPORTS

Dat Relic voor Dawn of War hoog inzet op de multiplayer is inmiddels duidelijk, of dat ook betekent dat ze er vol voor gaan om een eSports titel te worden, blijft nog effe de vraag. Ze hebben er wel rekening mee gehouden door goed naar andere games zoals MOBA's te kijken en de actie te verduidelijken, maar men zal pas echt tot investeren en actie overgaan als de interesse groot wordt.

Tactische verschillen

Deze keuzes hebben impact op je spel, maar de grootste impact is natuurlijk de factie die je kiest. Zo heb je de Space Marines, de menselijke rouwdouwers die eigenlijk net een beetje te veel over de top zijn gegaan met hun genetisch gemanipuleerde soldaten die zelfs extra harten aangemeten krijgen!

Daarnaast heb je de hive mind van de Eldar, die technologisch superieur lijken en allemaal flashy shit in huis hebben, maar wat minder stevig gebouwd zijn.

En als laatste de Orks, het meest komische ras, dat allerlei bizarre creaties weet te bouwen en vooral met heel erg veel zijn, zodat je goed je best moet doen om al die units een beetje onder controle te houden.

In combinatie met de verschillende mogelijkheden aan Super Elites en de doctrines, zijn er dus een hoop tactische verschillen te maken tussen de legers.


Ik was tijdens Carnaval in Eindhoven, en aan het eind van de avond zag het Wilhelminaplein er ongeveer zo uit.

Multiplayer is belangrijk

Relic zet met Dawn of War III duidelijk in op de multiplayer, en volgens Carolina is dat precies waar het succes van de game vandaan moet komen.

"Natuurlijk, de campaign is fantastisch en met het verhaal kunnen we de spelers op een goede manier verwelkomen in het universum en hen met de facties bekendmaken. Maar het is vooral een manier om spelers te leren om in de multiplayer uit de voeten te kunnen."

En dat leren is wel nodig, want de game is zo diepgaand dat het na een middag spelen nog steeds voelde alsof ik de boel nog niet eens voor de helft in de smiezen had. Toch is dat misschien wel het beste nieuws: we krijgen straks een diepgaande Dawn of War die base building weer terugbrengt evenals de elite units en het tactische micro-managen ervan, want die zijn de kers op deze smakelijke RTS-taart. ★





VERWACHTING ***TJEERD:***

Dawn of War III combineert de sterke punten van het eerste en tweede deel en gaat een diepgaande game worden die, mits ze de boel wat overzichtelijker weten te maken, strategie fans op het puntje van hun stoel plaatst.

- \+ Bezig met grote legers.
- \+ Maar ook interessante grote helden.
- \+ Diepgaand.
- \- Tactisch erg onoverzichtelijk.

RTS
RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
27 APRIL 2017

EINDELIJK WEER EEN ÉCHTE BATTLE MODE

MARIO KART 8 DELUXE



Jurjen heeft 'm al effe mogen spelen: Mario Kart 8 Deluxe op de Switch. Geen nieuw deel dus, maar een uitgebreide versie van het in 2014 verschenen, en op de PU-redactie alom geliefde, Mario Kart 8. Jurjen vertelt wat er nieuw ís en voelt.



Zeker ook lid van zo'n motorclub waar men zich naar eigen zeggen vooral bezighoudt met postzegels verzamelen, het kweken van tropische visjes en liefdadigheid...

Super Mario Kart verscheen in 1993 voor de SNES; da's 24 jaar geleden. Eigenlijk valt het dus wel mee dat er sindsdien 'slechts' zeven vervolgen zijn uitgekomen.
Los van het ongepolijste Mario Kart 64 is de kwaliteit van de reeks de afgelopen decennia mooi consistent gebleven. En er waren enkele best aardige innovaties. Zoals de twee chauffeurs van Double Dash!!, de motoren en motion controls van Mario Kart Wii, de hanggliders van deel 7 en de 'op de kop'-races van deel 8.
Ik ben inmiddels erg benieuwd wat Mario Kart 9 voor nieuwtje gaat krijgen, maar daar moeten we waarschijnlijk nog wel een tijdje op wachten, nu Nintendo eerst een bijgewerkte versie van Mario Kart 8 naar de Switch gaat brengen.

Echt nieuw en bijzonder

De reden dat Nintendo nu niet met Mario Kart 9 maar Mario Kart 8 Deluxe komt? Nou ja, dat lijkt me duidelijk: zo'n Deluxe-versie is gewoon veel sneller gemaakt dan een heel nieuw deel, waardoor Nintendo 'm nog dit jaar op de Switch kan lanceren, en het gebrek aan games voor dat apparaat minder opvalt. Het is ook nog eens een perfecte game om de multiplayer mogelijkheden van de Switch mee te demonstreren.
Tijdens een Switch-event in Duitsland speelde ik tegen Samuel op een gesplitst scherm, waarbij de Switch als tablet op een pootje stond en we beiden een Game-Con gebruikten om onze karts te besturen. Dat voelde écht nieuw en bijzonder. Mooi ook dat deze mogelijkheid direct uit de doos beschikbaar is en je 'm overal kunt benutten. Daar ga ik weer heel wat fun mee beleven, temeer er nu ook weer een échte Battle Mode is.

"Je zou bijna jaloers worden op de wijsneuzen die nooit een Wii U hebben gekocht en op de Switch voor het eerst deze geweldige racegame mogen beleven."

Arena's

Dat was eigenlijk hét mankement van het verder vrijwel perfecte Mario Kart 8: dat de Battle Mode je over een gewoon circuit liet scheuren. Gelukkig zijn de voor de Battle Mode veel geschiktere arena's in de Deluxe versie weer helemaal terug. En dit keer krijgt elk personage niet drie maar vijf ballonnen, wat langere potjes garandeert - iets wat ik zeker verwelkom.
Er zijn maar liefst vijf spelvarianten, waaronder het lekker hectische Bob-omb Blast uit Double Dash!! Ook overgenomen uit Double Dash!! is de dubbele voorwerpenbox, wat zowel tijdens de Battle Mode als reguliere races wat extra diepgang zal toevoegen aan de keuzes die je kunt maken in de hectiek van de race.
Allemaal dikke plussen dus, net als de rest van de extra's.

Alle content

Deluxe bevat alle content uit de twee DLC-pakketten die voor Mario Kart 8 verschenen, dus heb je meteen al toegang tot zes extra personages (waaronder bijvoorbeeld wasbeer-Mario, Link en de dorpsbewoner uit Animal Crossing), zestien extra tracks (waaronder varianten gebaseerd op Zelda, F-Zero en Excitebike) en acht extra voertuigen.
Uiteraard is er ook geheel nieuwe content. Helaas geen nieuwe tracks (los van de arena's voor de Battle Mode), maar wel vijf nieuwe personages: Inkling Girl en Boy uit Splatoon, Bowers Jr., Dry Bones en King Boo. Daarnaast zijn er drie nieuwe wagens en keren twee gouwe ouwe items terug: de veer die je laat springen (helaas alleen in de Battle Mode) en de Boo die je voorwerpen laat stelen.

Opnieuw kopen

Nu klinkt zo'n opsomming van nieuwtjes misschien best indrukwekkend, maar feit blijft dat we hier gewoon te maken hebben met een bijgewerkte game die de echte liefhebber al lang in huis heeft. En die trouwe fans mogen hun game op de Switch dus opnieuw gaan kopen; zoals het nu lijkt voor het volle pond.
Je zou bijna jaloers worden op de wijsneuzen die nooit een Wii U hebben gekocht en op de Switch dus voor het eerst deze geweldige racegame mogen beleven. ★



Als Mario in een vrachtauto rijdt, moet ie altijd oppassen bij het tanken. Want dan komt ie aanrijden en zegt de pompbediende Super Mario? Zegt Mario ja. Terwijl hij natuurlijk moet zeggen, nee... diesel.



VERWACHTING *JURJEN:*
De verbeterde Battle Mode, de optie om op een gesplitst tabletscherm te spelen en andere extraatjes maken dit een erg aantrekkelijk pakket. Maar wel zuur dat je daar opnieuw voor moet betalen als je Mario Kart 8 al bezit.

- \+ Eén van de beste multiplayer games ooit.
- \+ Nu ook geschikt voor mobile local multiplayer op de Switch.
- \+ Battle Mode is nu écht vet.
- \- Het blijft een uitgebreide versie van een game die je al hebt.

KART RACING
NINTENDO EPD / NINTENDO
28 APRIL 2017

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAARNAAST IS HET VREEMD GENOEG NOG MOEILIJKER GEWORDEN OM DE BALLEN TE RAKEN. ZIJN ZE BIJ DIE ITALIAANSE FASCISTEN MISSCHIEN NOG NIET INGEDAALD?"



Tjeerd slaat de spijker op z'n kop in zijn review van Sniper Elite 4: nog niet ingedaalde teelballen zijn veel moeilijker om te raken. En die Italianen hebben inderdaad verdacht hoge stemmetjes.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK ZAT ZONDER PASPOORT, VLIEGTICKETS, BANKPASSEN, GELD, LAPTOP, MP3-SPELER... EN MIJN GAME BOY COLOR!"



JJ wordt weer helemaal emotioneel als ie in zijn Game-Monument terugdenkt aan die zwarte dag in 1999 toen hij in LA beroofd werd.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



WOUTER

Het was me het maandje wel voor onze Wouter. Zo speelde hij voor de review in PU (en op PU.nl) Horizon Zero Dawn helemaal uit, verzorgde hij voor de tweede achtereenvolgende maand zijn rubriek Filmisch, pakte hij nog effe de review van Halo Wars 2 mee, deed ie tussendoor nog een (volgens Ed veel te lange) stream van Horizon Zero Dawn en appte, twitterde, facebookte en tinderde hij er onder werktijd weer heel wat uurtjes lustig op los. Toch was hij nog de meeste tijd kwijt aan... onze nieuwe eSports Special. Yep, na o.a. Pokémon, Minecraft, FIFA, gadgets en LEGO knalde onze bebaarde Veendammer er voor de zoveelste keer een toffe special uit. En iemand die zoveel specials maakt, is natuurlijk een zeer speciale redacteur.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

DANDY DUNGEON: LEGEND OF BRAVE YAMADA

DIVIDE

OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER

RISE & SHINE

STAGEHAND: A REVERSE PLATFORMER

THE TURING TEST



GEEN NIEUWE MIJLPALEN VAN MILESTONE
MXGP3 EN GRAVEL

Ontwikkelaar Milestone is verantwoordelijk voor een paar zeer nutteloze trips van Florian. Hij was dus wat huiverig om naar Londen af te reizen voor MXGP3, maar de belofte van Gravel, een gloednieuwe IP, maakte hem wel nieuwsgierig.

Milestone blinkt al jaren uit in middelmatigheid. De ontwikkelaar houdt zich bezig met motor- en autoracegames, zoals MotoGP, WRC en MXGP, met wat uitstapjes naar bijvoorbeeld Ride, Valentino Rossi The Game en Sebastien Loeb Rally Evo. Allemaal redelijke games, maar echte toppers mag je ze niet noemen. Daar moet verandering in komen volgens Milestone!

UNREAL ENGINE 4

De trip stond dan ook niet alleen in het teken van MXGP3 en de nieuwe IP Gravel, want tijdens de presentatie liet de Italiaanse CEO van Milestone namelijk vol trots weten dat ze voortaan de Unreal Engine 4 gaan gebruiken. Dit stelt de developers in staat om kwalitatief veel betere games te gaan maken en zich meer te focussen op de game zelf, in plaats van te moeten worstelen met de beperkingen van de engine. Om dit verhaal kracht bij te zetten, had Milestone een presentatie voorbereid, waarin ze in real-time lieten zien hoe ze met de engine tracks bouwen en omgevingen ontwerpen. De Unreal Engine 4 is de afgelopen jaren zo doorontwikkeld dat het bijna kinderlijk eenvoudig is om ermee te werken en het eigenlijk gewoon een mega uitgebreide level creator is. Milestone hamerde er maar op hoe eenvoudig het allemaal werkt, maar als het allemaal zo gemakkelijk is, waarom ziet alles er dan zo middelmatig uit?

Milestone is goed in het hoog van de toren blazen hoe fantastisch iets wel niet gaat worden, maar uiteindelijk blijkt het allemaal (weer) heel standaard te zijn. Na de presentatie was ik oprecht benieuwd naar MXGP3 en Gravel, maar toen ik de games uiteindelijk zag en effe kon spelen, was het volledig duidelijk dat het weer om typische Milestone games gaat.

MXGP3

MXGP3 krijgt weer alle echte coureurs en tracks, een singleplayer mode waarin je jezelf opwerkt naar de top, de mogelijkheid om de motoren te customizen en daarnaast de standaard Time Trial, Single Race en online modes. Verder geen verrassingen, maar in ieder geval genoeg content. Beetje jammer dan ook dat ik een half uur lang maar één track mocht spelen. De game mag dan op de Unreal Engine 4 draaien, grafisch ziet het er niet spectaculair uit. Ook de physics van de motoren waren niet hoogstaand en de bewegingen van de characters zijn houterig. Mijn headset heb ik na tien minuten overigens afgezet, want het geluid is tergend.
De gameplay is echter best prima, net als bij al die andere Milestone games. Hopelijk wordt er nog flink gesleuteld aan MXGP3, maar de game staat al gepland voor mei van dit jaar. Ik trek alvast voorzichtig mijn conclusie...


MXGP3
Zou er in MXGP3 ook een synchroon-spring event zitten?

GRAVEL

Gravel is de meest ambitieuze game van Milestone tot nu toe. Het is een gloednieuwe IP die nog het meest doet denken aan Forza Horizon, maar dan iets serieuzer van opzet.
Gravel krijgt een grote open wereld, vijftien verschillende soorten voertuigen, een dynamische singleplayer met maar liefst tweehonderd events, die zijn verdeeld over een shitload verschillende race modes, zoals waypoint race, head to head, elimination, lap race en nog veel meer. Daarnaast krijgt de game net als Forza Horizon zo'n 'seemless online' systeem, waarbij je op de achtergrond eigenlijk altijd online speelt.
Ook hier mocht ik een half uur lang hetzelfde rondje rijden en wederom was het niet bijster spectaculair. Gravel ziet erg grafisch wel beter uit dan MXGP3, maar als ik de code die ik nu heb gezien vergelijk met Forza Horizon 3, is het bijna lachwekkend slecht.
De besturing is ook basic met simpele physics en de ondergrond heeft totaal geen invloed op de grip die je hebt. De manier waarop de auto's over het zand zweven is mega old skool. Nee, wat mij betreft gaat Milestone ook hiermee geen nieuwe mijlpaal zetten! ✖


MXGP3
MXGP3 wordt volgens Florian geen monster van een game.

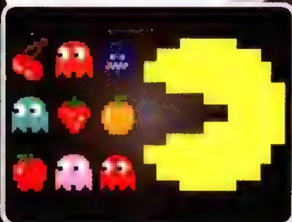

Gravel
Ze hadden de game beter Sand kunnen noemen...

Videogamevoedsel

IS EEN DIGITAAL BIEFSTUKJE NET ZO LEKKER ALS IN HET ECHT?

Graddus heeft altijd honger. Geen wonder dat hij de afgelopen jaren zo'n twintig kilo is aangekomen, en we al meerdere malen de loodgieter moesten bellen omdat de plee verstopt zat. De geknipte baklap voor een PURetro over voedsel, dus!

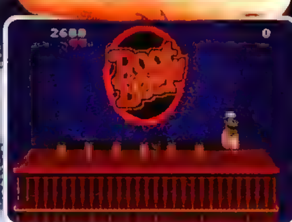
Van Pac-Man tot Final Fantasy XV



Pac-Man (1980)
De beste ideeën ontstaan vaak spontaan. Neem ontwikkelaar Toru Iwatani, die eind jaren zeventig op zoek was naar een nieuw videogamepersonage. Maanden was hij al bezig, tot hij op een avond pizza bestelde, er een flink stuk uitsneed en ineens Pac-Man voor zich zag!



BurgerTime (1982)
Ik heb nooit bij McDonald's gewerkt, maar stel het me ongeveer voor als in BurgerTime: tijdens het hamburgers flippen word je om de haverklap lastiggevallen door opstandige augurken, bacon en koolsla. Help! Het enige dat ontbreekt, is een salarisstrookje met het minimumloon.



Root Beer Tapper (1983)
In het door Budweiser (je weet wel, die Amerikaanse uilenzeik) gesponsorde Root Beer Tapper ben je barman in waarschijnlijk de drukste kroeg ter wereld. De klanten blijven maar komen. En vinden ze dat je twee seconden te langzaam tapt? Dan gaan die fuckers gewoon weer weg!



Super Mario Bros. (1985)
Hmmm, de jaren tachtig. Een tijd van vrije geesten en experimentele extravaganza. Geen wonder dat veel gamecharacters er hardnekkige verslavingen aan hebben overgehouden: Pac-Man aan vitaminepillen bijvoorbeeld en Mario aan paddenstoelen. Wahooo!



Prehistorik (1991)
Wie houdt er niet van oertijdvoer? ABSURD grote Diplodocus-bouten, Velociraptor-ribben en T-Rex steaks, afgemaakt met een topping van Pterodactylbilletjes. Mjam. De holbewoner in Prehistorik eet het allemaal, en drinkt er zelfs een gezond glaasje Ankylosaurusmelk bij.



Mijn ogen gaan over de menukaart. Coquilles in wittewijnsaus, lamsribbetjes met lente-uitjes, oesters in kaviaarflambé... maar nee. "Doe maar de biefstuk pepersaus, alsjeblieft", zeg ik op de automatische piloot. God, wat ben ik toch een on-avontuurlijke eter, want bestel ik een keer geen stuk rundvlees, dan is 't wel een tikka massala bij de Indiër, of een lasagne bolognese bij de Italiaan.

VERFRISSENDE ACTIVITEIT

Nee, wat eten betreft kan ik nog een hoop leren van games. Al sinds begin jaren tachtig gaan voedsel en videogames immers hand in hand: feitelijk sinds het moment dat de Japanse ontwikkelaar Toru Iwatani een stuk uit zijn pizza Hawaï sneed en zo Pac-Man bedacht. En dat is niet alles. Want wat doet die gekke Pac-Man de hele tijd? Precies, eten! Een verfrissende activiteit ten opzichte van andere arcadegames uit die periode, waarin je vooral bezig bent om 57647371809 aliens van het scherm te knallen... Door sommigen wordt Pac-Man weleens gezien als het spel dat vrouwen aan het gamen bracht, puur en alleen omdat het niet om schieten, maar om voedsel draait.

Vanaf dat moment gaat het hard. Voedsel in videogames wordt gemeengoed; van de hamburgers in BurgerTime en Commander Keen tot de geroosterde lamsbouten in Prehistorik en Castlevania.

Het grappige is dat er gaandeweg - net als in het echt - twee kampen ontstaan: spelletjes waarin eten puur noodzakelijk is (het scoren van punten, het aanvullen van health) en spellen waarin het veel meer is dan dat - een doel, of zelfs een way of life. Nu moet ik zeggen dat dat laatste mij persoonlijk meer aanspreekt. 'Eten is noodzaak' klinkt bijna net zo suf als mensen die zeggen dat seks alleen bedoeld is om kinderen te verwekken...

HANDJEVOL PIXELS

Maar goed, de eerste groep blijft toch de grootste. En da's ook eigenlijk wel begrijpelijk. Allereerst is voedsel inderdáád noodzakelijk, en voel je je na het nuttigen van een banaan daadwerkelijk beter dan ervoor. Daarnaast kun je de schil achter je neergooien, zodat eventuele vijandelijke karts en andere voertuigen eroverheen slippen. Handig!!!

Ten tweede is, zeker wanneer je als developer slechts een handjevol pixels tot je beschikking hebt, voedsel een eenvoudige manier om iets herkenbaars op het scherm te toveren. Al zijn diamanten en geldzakken wat mij betreft toch een betere optie bij het scoren van punten. De waarde van een kilo goud ligt nét effe wat hoger dan van een kilo appels, niet? Toch is het een beetje saai, dat voedsel verzamelen, al blijft het populair bij vrouwen. Kijk maar naar het succes van Candy Crush Saga: zonder twijfel de meest geliefde game voor pittige 50+'ers!

EEN NIEUWE TREND

Gelukkig is er de afgelopen jaren er een nieuwe trend gaande: eten wordt steeds interactiever betrokken in games. Een van de voorlopers hiervan is GTA: San Andreas, dat een dieet van burgers en cola 'beloont' met een hoofdpersoon die meer wegheeft van Notorious B.I.G. dan een goedgetrainde gangster die een uzi, een AK47 en een bazooka in zijn broekzak draagt. Maar ook Cooking Mama (zelf koken), Hitman (eten als moordwapen) en Don't Starve (hongersnoodsimulatie) zijn voorbeelden van de ontwikkeling om méér met videogamevoedsel te doen.

Het meest gewaagd is echter I Am Bread, waarin je als sneetje witbrood zo 'schoon' mogelijk het tosti-apparaat moet bereiken. Yep: eindelijk vertolkt voedsel eens een keer geen bijrol, maar de hoofdrol!

Aan de andere kant hoeft het van mij ook weer niet te avontuurlijk te worden, allemaal. Ik blijf immers een van de meest on-avontuurlijke eters van het westelijk halfrond... ✖



Pizza Tycoon (1994)
Man, wat heb ik een lol beleefd met Pizza Tycoon. In deze managementsim bedenk je je eigen pizza's, die je vervolgens in een soort Paint-achtig menu ook daadwerkelijk zelf belegt. Een kreeften-ananas-blauwaderkaas-lamsbout-jalapenos-supreme, anyone?



Donkey Kong Country (1994)
Zelden zagen bananen er zo heerlijk geel, vol en rijp uit als in Donkey Kong Country. Honderd van die dingen geven je zelfs een extra leven. Ik snap dus heel goed dat Donkey pissig wordt wanneer die dekselse K. Rool zijn complete voorraad steelt.



Mystical Ninja Starring Goemon (1998)
In 1998 had ik nog geen idee wat sushi was. En toen speelde ik Mystical Ninja op de Nintendo 64 en dacht ik 'gaat Goemon die rare, onsmakelijk ogende rijstballen nou serieus opeten?'. En ja, hij deed het. En ik later ook. En nu ben ik sushiverslaafd...



GTA: San Andreas (2004)
Geef maar toe: ook jij hebt Carl weleens zóveel hotdogs, chicken wings en patat in z'n bakkes gepropt, dat je geen auto meer nodig had omdat je hem gewoon naar huis kon rollen. Hilarisch. Steek je hand op als je vindt dat de eetmechanic terug moet in GTA VI!



BioShock (2007)
Ik weet niet wat het is, maar al sinds de eerste BioShock heb ik een soort obsessie voor de creme-filled cakejes die je overal in Rapture vindt. Waarom creme-filled? Waarom niet gewoon naturel? Of bosbes? Of vanille? Of chocola? Of... je ziet: het blijft me fascineren. »

TOP VIJF Videogamesnacks

5: Dropjes

Een beetje gameroom heeft natuurlijk meerdere tv's, consoles, goodies en een droppot ter grootte van een regenton, bij voorkeur gevuld met winegums en van die harde, gesuikerde zure bommen die aan je gehemelte blijven plakken. Terwijl ik dit tik, steek ik er opnieuw een in m'n mond. Ik weet dat het niet goed voor me is en eigenlijk heb ik er al een halfuur genoeg van, maar toch verdwijnt m'n hand elke keer weer in die droppot. Man, waarom is die shit zo verslavend?

4: Groentedip

Nu hoor ik je denken: groentedip? WTF Graddus?!? En ik moet zeggen: mijn keus is het ook niet. Maar in het kader van diversiteit en omdat ik anders de Bond tegen Obesitas op m'n bord krijg, zet ik het groentedipje er toch in. Bovendien zijn deze van zichzelf behoorlijk smakeloze natuurproducten met een sausje best goed te doen. Kijk alleen wel uit dat niemand je ziet. Voor je het weet sta je bekend als 'die gast die groenten eet tijdens het gamen'. En dat wil niemand.

3: Energiedrank



Wat moet je als gamer zonder energy drink? Het antwoord is koffiedrinken, liters zelfs, en dus is het gewoon een beter idee om je cafeïne geconcentreerder naar binnen te werken middels een heerlijk koel blikje Rode Stier. Het geeft je een gevleugelde energieboost die feitelijk onmisbaar is bij marathongamen. Kijk alleen wel uit: cafeïnetolerantie ligt op de loer, alsook het risico om - net als Florian - voor je dertigste met een kunstklepper rond te lopen.

2: Pringles



Toen Pringles halverwege de jaren negentig naar Nederland kwamen, waren ze alleen te koop bij van die peperdure kruideniersspeciaalzaken. Ik had dus nooit genoeg zakgeld om een tube te halen. En ook vandaag de dag blijven Pringles chips voor de upper-class, al zijn ze tegenwoordig - zeker in de Bonus - een stuk betaalbaarder. BBQ en Sour Cream zijn mijn favorieten. Bijkomend voordeel: je kunt jezelf een wandelingetje naar de wc besparen door in de lege bus te pissen!

1: Pizza

Dunne bodem, dikke bodem, rijkelijk belegd of gewoon een simpele margherita: pizza's zijn er in alle soorten en maten. De lekkerste is natuurlijk de calzone, het liefst met salami, ham, mozzarella, ei, tomaat en nog wat andere excuusgroenten. Mjam. Het enige nadeel is dat ze relatief duur zijn en je berekend te werk moet gaan. Zo heb ik een keer een paar uur op mijn pizza moeten wachten, en zat ik inmiddels zó vol met dropjes, pringles en uhm, groentedip dat ik het ding direct in de prullenbak kon flikkeren.





Portal (2007)
De cake uit Portal is zonder twijfel een van de meest iconische videogamegerechten ever. Want kijk, ontsnappen uit Aperture Science is één, maar dat heerlijke, dikke, vette gebakje is natuurlijk waar je werkelijk al die puzzels voor oplost. Of is dat hele ding tóch een leugen?



Cooking Mama (2006)
Cooking Mama is niks voor mij. In deze DS-titel moet je immers zelf alle tergende handelingen (snijden, schillen, garen etc.) die bij koken horen uitvoeren. En zeker voor uitgebreidere gerechten duurt dat laaaaang: soms wel meer dan tien minigames.



Hitman: Blood Money (2006)
In de meeste games speelt voedsel een behoorlijk passieve rol. Je verdient er punten mee of vult er, net als in het echt, je health mee aan. In Hitman echter kun je eten ook tactisch inzetten, door bijvoorbeeld een taart te vergiftigen en op die manier je target uit te schakelen. Sweet!



Fallout 3 (2008)
Wat Portal's cake voor videogamevoedsel is, is Nuka Cola voor drinken: iconisch. De flessendoppen doen zelfs dienst als pre-apocalyptische valuta. Jammer alleen dat cola zelf zo'n nietszeggend drankje is, puur bedoeld voor mensen die de swag niet hebben voor Rivella...



Fat Princess (2009)
Fat Princess is een game voor feeders. Letterlijk. Prop die dikke bitch vol met snoep en gebak, mest haar volledig vet, zodat die bolle zeug bijna niet meer uit het kasteel kan worden gedragen.

HET FAVO VOEDSEL VAN DE REDACTEUREN



Ik ben dol op de combinatie van kaas, vlees, groenten en broodachtig deeg, zoals deze is terug te vinden in burrito's, pizza's, döner en hamburgers. Daarnaast heb ik met Ed de beetje foute traditie opgebouwd om een paar keer per jaar naar zo'n gezellige oerhollandse Chinees te gaan voor een rijsttafel.





Van witbrood met panharing loopt me terwijl ik deze woorden tik al het water in de mond en voor een Chinees rijsttafeltje in het gezelschap van mijn favoriete Assenaar, ben ik ook altijd te porren. Mijn zelfgemaakte pizza's en spaghetti bolognese zijn eveneens niet te versmaden!





Het beste voedsel komt natuurlijk uit een frituur. En de snack der snacks is de 'koninklijke croquet' van slagerij Dungelmann in Den Haag. Jawel, een koninklijke kroket, goedgekeurd door onze eigen koning (ik weet niet of dit zo is, maar het bekt wel lekker) en jonge jonge jonge deze befaamde kroket is me toch een partij lekker. Ik ga er nu een halen. Okay doei!





Het kiezen van m'n favoriete voedsel is als het kiezen van m'n favoriete game: bijna onmogelijk. Hoe kan ik bijvoorbeeld een goede, vettige, medium-rare ribeye-biefstuk niet noemen!? Toch kies ik dan toch voor sushi, want weinig maakt mij gelukkiger dan de heerlijke smaak en textuur van verse, rauwe vis (in combinatie met Japanse rijst; een heerlijke, neutrale koolhydraat). Sushi eten is een beetje een hype geworden het afgelopen decennium, maar ik koester het immens.





Ik ben een rare als het om voedsel gaat. Na dertig jaar trainen is voedsel voor mij de bron waarmee ik mijn lichaam opbouw. En dus eet ik vooral kip, kip en nog eens kip. Tja...





Als het op eten aankomt zijn er twee dingen waar mensen me voor wakker mogen maken: een Supertje Oorlog met uitjes (zoek maar op in het Grote Bossche Woordenboek), of verse krab en kreeft met gesmolten boter. Hmmm.



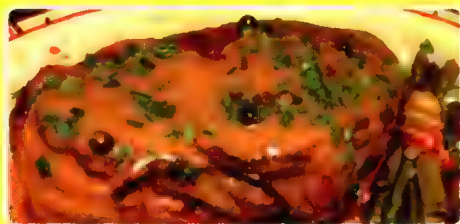


Pizza is mijn favoriete voedsel en ik word het ook nooit zat, omdat je er lekker mee kan combineren. Toen ik net het huis uit was, heb ik weken achterelkaar geleefd op pizza, elke dag met een andere topping. Behalve met ananas natuurlijk, want welke debiel eet er nou warme ananas? Of überhaupt warm fruit? Oh, ook handig is dat pizza left-overs de volgende dag goed te eten zijn en je dan zonder problemen een slice naar binnen kunt werken tijden het gamen!





Voor een heerlijke medium rare steak kun je me altijd wakker maken! Pepersausje erbij... Of lamskoteletten, dat is ook smullen hoor! En mocht het budget wat tegenvallen, ben ik ook al snel tevree met een thuis klaargemaakt broodje shoarma met fetakaas, ijsbergsla en wat knoflooksaus. Je begrijpt, ik eet graag een hapje vlees mee.





Skyrim (2011)
Toen ik net met Skyrim begon, gooide ik niks weg omdat ik bang was dat het later nog van pas kon komen. Dus sleepte ik op een gegeven moment 164 rodekolen, alsook 588 tomaten en 27 wielen kaas mee. Ik had verdomme een kruidenierswinkel moeten beginnen!



Candy Crush Saga (2012)
Bij een speluitgever die z'n naam met een bekende pepermuntfabrikant deelt, is het niet vreemd dat hun grootste hit een game gebaseerd op snoepjes is. Uhm, zei ik game? Sorry. Ik bedoelde natuurlijk 'kwaadaardige tumor die de hele free-to-play markt heeft verziekt!'



Don't Starve (2013)
Yep, superlekker al die hamburgers, cakejes en andere liflafjes. De voornaamste taak van voedsel is echter nog steeds overleven. Don't Starve begrijpt dat. Dus ga je in dit spel op zoek naar van alles en nog wat, zolang het maar eetbaar is. Uhu: ook oogballen. Yuk.



I Am Bread (2015)
In deze game BEN je eten. En da's leuker dan het klinkt. Als sneetje casinowit is het je taak zo snel mogelijk te veranderen in een geroosterd stukje toast. Kijk alleen wel uit: hoe meer dingen je aanraakt, hoe viezer je wordt.



Final Fantasy XV (2016)
De term 'fotorealistische graphics' is al sinds halverwege de jaren negentig een veelgehoord cliché, maar holy fuck: het eten in Final Fantasy XV ziet er serieus appetijtelijker uit dan bij veel restaurants! Ik kwam tijdens het spelen gewoon drie kilo aan, puur vanwege het extra water in mijn mond.

DE NINTENDO SWITCH IS UIT!

ROUND UP, TOPS, FLOP(JE)S ÉN TIPS

SWITCH FEATURE



Nintendo's nieuwste console is eindelijk uit en het ding is (bijna) net zo geweldig als we hoopten. Twijfel je nog of je 'm gaat kopen, of heb je al een Switch en wil je er het maximale uithalen? Hoe dan ook; hier ben je aan 't goede adres!

WAT ER ALLEMAAL DIK PRIMA AAN IS

Consolekwaliteit gaming, waar je maar wil. De PS Vita probeerde al een beetje de kwalitatieve grens tussen console en handheld te doen vervagen, maar zelfs de beste games op deze krachtige handheld moesten vaak consessies doen om goed uit de verf te kunnen komen.
De Switch heeft dit probleem niet; zelfs de meest overweldigende AAA-games zullen in al hun glorie draagbaar speelbaar zijn. Console en handheld zijn nu eindelijk één.

Daadwerkelijk 'pickup-and-play'. Je doet de Switch aan, klikt er een spelletje in, drukt op een knop, en, bam, binnen luttele seconden ben je aan 't spelen. Minimale laadtijden, geen verplichte installaties; de Switch laat de wachttijden van de Wii U en de concurrerende consoles keihard achter zich.

Een haast onopvallende slaapmodus. De snelheid waarmee je op de Switch kunt spelen, vertaalt zich ook naar z'n slaapmodus. Vanaf het moment dat je op de aan/uitknop van een slapende Switch drukt tot het moment dat je daadwerkelijk aan het spelen bent, duurt nog geen acht seconden. Ook is de slaapmodus erg zuinig met de batterij: een uur of acht 'slapen' verbruikt maar zo'n twee procent van de batterij. Perfect.

Verrassend degelijke batterij. De wereld van accu's ontwikkelt zich helaas niet zo snel als die van de meeste andere tech. Toch bevat de Switch een prima batterij, vooral als je kijkt naar het geringe formaat van de console en de performance die het levert. Afhankelijk van wat je speelt (en hoe helder je het scherm hebt staan) zul je er tussen de 2,5 en 6 uur mee kunnen gamen. Wie verstand heeft van accu's weet hoe indrukwekkend dit is.

Volledig regiovrij. Dat je je Switch in Nederland gekocht hebt, weerhoudt je er straks niet van om de Amerikaanse versie van een game te kopen (om bijvoorbeeld leukere extra's te krijgen bij de limited edition), want het apparaat is, zoals een goede handheld betaamt, helemaal regiovrij. Voor mij betekent dit vooral dat ik geen enkele gekke rhythm-action game of JRPG meer hoef te missen. Sugoi!

Écht nieuwe tech. De draagbaarheid is wat deze nieuwe thuisconsole zo tof maakt, maar de Switch weet daarnaast ook daadwerkelijk te innoveren. Zo bevatten de Joy-Con controllertjes 'HD Rumble': trillingen die dusdanig nauwkeurig zijn dat je nuances in de gameplay fysiek kunt voelen.

Je eigen memes genereren. Het is niet heel bijzonder dat je tijdens het spelen screenshots kunt maken en kunt delen via sociale media (dat kun je op de PS4 en Xbox One immers ook) maar wat wél weer heel tof is, is het feit dat je deze momentopnames naar hartenlust kunt pimpen. Zo kun je er tekst aan toevoegen, en deze tekst vervolgens bewerken met kleurtjes en dergelijke. Ja, de Switch wordt een ware meme-generator!

DEZE SHIT IS DAN WEER MINDER

Geen PU.nl. "We willen dat de Switch voornamelijk als gaming-apparaat wordt gezien", aldus Nintendo die het (waarschijnlijk tijdelijke) gebrek aan een internetbrowser op de Switch probeert te rechtvaardigen. Zelfs de 3DS had een browser, man! Daarnaast is de Switch een tablet; perfect voor internetgebruik! Ga dit eens rechtzetten, Nintendo!




Zelfs de meest overweldigende AAA-games zullen in al hun glorie draagbaar speelbaar zijn.



De Joy-Con controllers zijn daadwerkelijk innovatief.

Geen marathonsessies series kijken. De Switch zal (in 't begin?) dus ook geen video-apps als YouTube en Netflix bevatten. Zeggen dat dit een gemiste kans is, is een understatement, dus laten we maar hopen dat ook deze stukjes software later alsnog een release zullen krijgen.

Geen Miiverse. Een van de dingen die de Wii U wél erg goed deed, was de integratie met Nintendo's eigen sociale netwerk Miiverse. Helaas heeft Nintendo de keel doorgesneden van dit schattige equivalent van Twitter en Facebook, ten faveure van, eh, Twitter en Facebook.

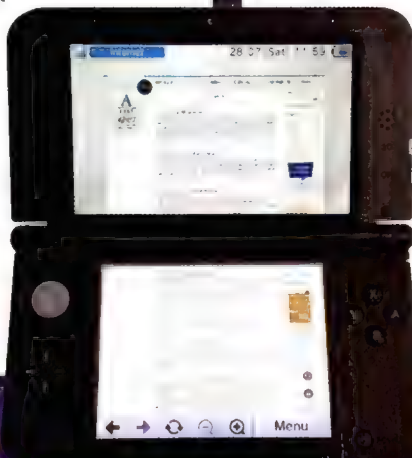
Betalen voor online gameplay. Nintendo was met de Wii U het laatste bastion van gratis online multiplayer, maar die tijden zijn voorgoed voorbij. Om online te kunnen met de Switch zul je dus ook een jaarlijks abonnement moet kopen. De prijs van deze dienst is nog altijd onbekend, maar zal wel goedkoper zijn dan die van Xbox Live en PlayStation Network.

Je moet een tweede hypotheek afsluiten om de accessoires te kunnen betalen. Allemaal leuk en aardig, die nieuwe tech zoals HD Rumble, maar we moeten er wel flink voor dokken. Een Pro Controller? Zeventig euro. Een nieuw setje Joy-Con? Tachtig euro. Et cetera, enzovoorts. Lieve help, da's fucking prijzig, zeg!

Spelen óf opladen, niet allebei. De uiterst fijne tabletop modus van de Switch, waarbij je de tablet op tafel zet als een mini-tv'tje, heeft één nadeel: je kunt 'm in die houding niet opladen. De USB-C-ingang zit namelijk onderop. Het maakt dus niet uit hoe goed je powerbank is; als je de Switch wil opladen én er tegelijkertijd op wil gamen, dan móét je 'm in de handheld modus gebruiken.

D-pad? Eerder een 'nee-pad'. De traditionele, door Nintendo gepionierde vierpuntsdruktoets, is bij de Joy-Con controllertjes vervangen door vier simpele richtingsknoppen, zodat beide helften op symmetrische wijze los gebruikt kunnen worden als volledig werkende controllers. Best een slimme move, maar dit betekent wel dat games waarbij een echte d-pad vrijwel vereist is (Street Fighter II) zo goed als onspeelbaar zijn. Tenzij je dus een Pro Controller koopt, die wél een echte d-pad heeft.

Geen videobewijs van je zogenaamde skills. Als je screenshots kunt maken en delen, dan moet je ook vast en zeker video's kunnen maken van je gameplay, toch? Nou, niet dus. Al heeft Nintendo wel bevestigd dat ze dit ooit mogelijk gaan maken door middel van een firmware update.



Geen internetbrowser? Zelfs de 3DS had er een...

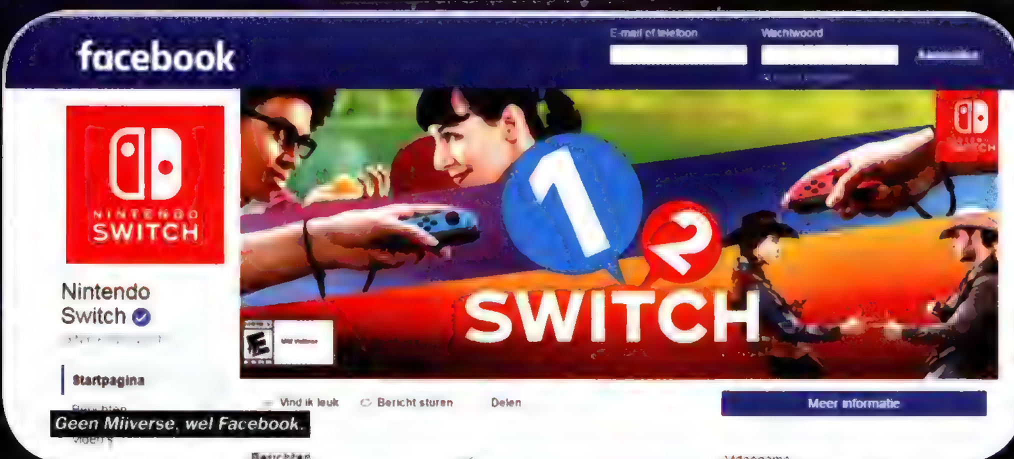

De Switch accessoires, zoals de Pro Controller, zijn behoorlijk prijzig.

OOK HANDIG OM TE WETEN

'Los' speelt het lekkerst. Een van de manieren waarop je Switch games kunt spelen, is door de twee Joy-Con helften los van elkaar te gebruiken als één controller (dus zonder Grip!) wat vooral handig is in tabletop modus. Maar je kunt ook op deze 'losse' manier spelen als je de Switch aan je tv hangt. Het is mijn favoriete manier om Zelda te spelen, aangezien je heel relaxed je armen gewoon lekker langs je lichaam kunt houden, net als vroeger met de Wiimote en de nunchuck.

Er zijn twee soorten Grips. Waarom een Joy-Con Grip kopen voor dertig euro als je er eentje gratis bij je Switch krijgt? Nou, omdat deze identiek ogende producten stiekem toch behoorlijk anders zijn. De gratis Grip is namelijk niets meer dan een goedkoop stuk plastic; handig om je twee Joy-Con tot één controller mee te bundelen, maar meer niet. De Grip die je los kunt kopen heeft echter ook nog eens de mogelijkheid om de Joy-Con helften op te laden met 't bijgeleverde USB-C kabeltje. Zonder deze speciale grip kun je de twee controllertjes dus alleen maar opladen door ze aan de Switch te bevestigen.

De ouwe meuk komt later pas. Je kunt met je Switch probleemloos naar de Nintendo eShop gaan om digitale versies van games te downloaden én indietoppers als Fast RMX te kopen, maar de Virtual Console? Die is nog volledig afwezig en wordt pas op een latere datum aan de eShop toegevoegd. Dit nieuws »



Geen Miiverse, wel Facebook.

Je kunt ook op deze 'losse' manier spelen als je de Switch aan je tv hangt; net als vroeger met de Wiimote en de nunchuck.

De Grip die je los kunt kopen (onder) heeft wel de mogelijkheid om de Joy-Con helften op te laden met 't bijgeleverde USB-C kabeltje.

» wordt wel verzacht door het feit dat Nintendo trouwe klanten (die bij vorige systemen veel Virtual Console titels hebben gekocht) tegemoet wil komen met een systeem om eerder gekochte games gemakkelijk en goedkoop over te zetten naar de Switch.

Best goed, al dat tegoed. Als je nog wat centen op je eShop tegoed hebt staan, voel je dan niet verplicht dat op te maken aan 3DS- of Wii U-games. Je kunt datzelfde tegoed namelijk ook gewoon spenderen aan eShop titels voor de Switch, mits je hetzelfde Nintendo Account gebruikt, natuurlijk.

Links is zwakker. Het signaal van de linker Joy-Con is, om een of andere reden, minder sterk dan dat van de rechter. Vooral als je meer dan vijf meter van de Switch af gaat zitten en je hand vóór de Joy-Con houdt, kan het voorkomen dat de Switch het signaal niet registreert. En dat wil je niet hebben, vooral niet tijdens een verhitte bossfight in Breath of the Wild. Zorg er dus voor dat je niet te ver van je Switch afzit. Heb je een dusdanig grote huiskamer dat er wél vele meters tussen je handen en de console zitten? Investeer dan in een Pro Controller; die heeft een veel groter bereik. (Overigens kan dit bereikprobleem opgelost worden met een toekomstige software-update, gezien de Joy-Con momenteel maar een deel van hun potentiële signaalkracht gebruiken.)



TIPS VAN DE PRO'S

Maximale opslag in een minimale behuizing? Aangezien er geen harde schijf in zo'n draagbaar apparaat past, moet de Switch het doen met een opslagcapaciteit van slechts 32GB, waarvan je maar een kleine 26GB daadwerkelijk kunt gebruiken. Dat raakt natuurlijk binnen de kortste keren vol, maar gelukkig kun je dit uitbreiden met MicroSD-kaartjes. Het beste is om kaartjes van het type HC I, HC II of XC te kopen; voor iets meer dan veertig euro scoor je al een 128GB-kaartje van topmerk Sandisk.

Donker is beter. Ga naar System Settings, dan naar Themes, en schakel van 'Basic White' naar 'Basic Black'. Asjeblieft: 't gehele operating system van de Switch is nu omgezet naar nachtmodus (witte letters op donkere achtergrond, in plaats van andersom) wat niet alleen beter is voor je ogen en de levensduur van het scherm, maar ook overduidelijk een stuk sexier staat.

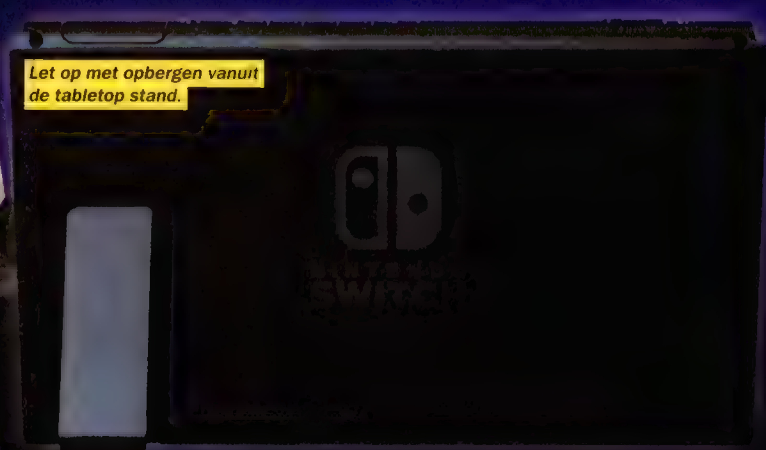
Miiverse is dood; lang leve Mii's! Dat Miiverse overleden is en we het Wii-merk ook niet meer gaan terugzien, betekent gelukkig niet dat de cartooneske Mii-avatars verdwenen zijn. Je kunt dus nog steeds simpele karikaturen van jezelf namaken (of Adolf Hitler, als ik het internet mag geloven) en die aan je profiel koppelen. En als je al goede Mii's had, dan hoef je ze niet opnieuw te maken; met behulp van een amiibo kun je ze namelijk overzetten naar je Switch. Plaats een amiibo op je Wii U of New 3DS, registreer er een gebruiker (en bijbehorende Mii) op en lees die amiibo vervolgens met de rechter Joy-Con. Voilà, je kunt nu je Mii naar je Switch importeren!

Wij worden blij van meer batterij. Drie uur Breath of the Wild kunnen spelen in 't vliegtuig is niet verkeerd, maar wat als je een vlucht van zeven uur hebt? Nou, je hoeft de overige tijd niet te doden met papieren sudoko's, want de Switch is compatibel met zo'n beetje elke moderne powerbank (externe accu) als de output maar 5V of hoger is. Als je een powerbank hebt van een van de betere merken, zoals Anker of Aukey, dan zit je sowieso wel goed. (Met mijn Anker-powerbank van 13000 mAh, kan ik de Switch zo'n drie keer volledig opladen.) Vergeet hier dus niet een USB-A naar USB-C kabeltje voor te kopen!



Voor € 40,- scoor je een uitstekend SD-kaartje.

Let goed op wanneer je de Switch opbergt! Denk vooral effe na als je de console in tabletop modus gebruikt hebt, met uitgeklapte stand. Al behoorlijk wat mensen hebben namelijk geprobeerd de tablet terug in het Dock te plaatsen terwijl de stand nog opengeklapt stond, en dat resulteerde in een losschietend stuk plastic. Gelukkig is het vrij makkelijk om de stand in dat geval weer terug te klikken, maar alsnog: beter voorkomen dan genezen.



Let op met opbergen vanuit de tabletop stand.

WAT ALS JE LIEVER SWITCHT NAAR EEN ALTERNATIEF?

NVIDIA SHIELD TABLET K1 (€ 199) & SHIELD ANDROID TV (€ 299)



De Nintendo Switch is dus zowel een handheld die games van consolekwaliteit kan spelen, als een klein, onopvallend kastje dat je onder je tv kunt schuiven voor echt 'huiskamergaming'. Chipmaker Nvidia heeft twee apparaten die feitelijk soortgelijke functies trachten te vervullen.
Zo is de SHIELD Tablet K1 een tablet (net als de iPad en de Galaxy Tab) met een grotere focus op gaming, voornamelijk Android games, emulators en (door te streamen vanaf een PC) zelfs Steam zwaargewichten. Gecombineerd met de SHIELD Controller (die je er wel los bij moet kopen) lijkt de fysieke handeling van gamen op deze tablet verdomd veel op die van de Switch, waarbij beide tablets los op tafel worden gezet en er vervolgens draadloos gegamed kan worden. Ironisch genoeg is de Switch wel krachtiger dan deze Nvidia 'handheld', nota bene dankzij hun eigen chip: de Nintendo console rockt Nvidia's eigen Tegra X1 superchip, terwijl de SHIELD Tablet de minder krachtige K1-chip bevat.
Dan is er ook nog de SHIELD Android TV; een klein, zwart kastje dat je aansluit op je tv. Je kunt hier niet portable mee losgaan, zoals met de Switch, maar je kunt er wél net zo toegankelijk op gamen (geen installaties of patches, etc.) omdat het gebaseerd is op streaming.
In combinatie met de dienst GeForce NOW (een soort Netflix voor PC-games, dat tien euro per maand kost) kun je zonder gezeik meer dan honderdvijftig moderne games spelen als The Witcher III en Deus Ex: Mankind Divided. Hiervan zitten er zestig inbegrepen in 't lidmaatschap; voor de rest moet je bijbetalen.
Het gebrek aan draagbaarheid wordt deels goedgemaakt door 't feit dat de SHIELD Android TV wél een echt mediacentrum is: als een soort Super Chromecast kun je er gemakkelijk media-apps als Netflix, YouTube en Plex mee afspelen op je tv. En dat kan de Switch (nog?) niet.



GPD WIN (€ 330)

Dit product van het Chinese GamePad Digital is niet alleen een uiterst capabel handheld gaming-apparaat, maar ook nog eens een volledige minilaptop die op Windows 10 draait. Het ding is niet veel groter (wel aanzienlijk dikker) dan een 3DS XL, maar huisvest dus een volledige PC. Je kunt er probleemloos games als Skyrim en zelfs Grand Theft Auto V op spelen, al zul je de hoeveelheid toeters en bellen dan wel iets moeten verminderen, uiteraard.
De echte kracht van dit apparaat is echter emulatie, want dankzij z'n x86-architectuur kan hij ontzettend veel emulatoren probleemloos draaien. Zelfs Dreamcast-, GameCube- en Wii-emulatie kan de GPD Win zonder al te veel problemen aan. Het is wellicht geen Breath of the Wild, maar Twilight Princess kunnen spelen waar je maar wil, naast honderden andere oudere games? Dat is zeker niet verkeerd!

PLAYSTATION VITA (VANAF € 130)

'Maar de Vita is toch dood?' Ja, dat is ie eigenlijk ook wel; Sony's krachtige handheld wordt officieel niet eens meer in Nederlandse winkels verkocht. Toch is het geen slecht idee om een (nieuwe of tweedehandse) Vita op te sporen bij bijvoorbeeld je lokale gameshop, want het vroegtijdige Hollandse overlijden ervan heeft niets te maken met gebrek aan kwaliteit.
Dankzij z'n (nog altijd) sterke specs en twee sticks kun je games spelen die gemakkelijk PS3-niveau evenaren: Persona 4 Golden, Uncharted: Golden Abyss, LittleBigPlanet Vita, Killzone: Mercenary, Gravity Rush, X-COM Enemy Unknown Plus, en nog veel meer.
Maar de Vita is wellicht nog beter als indieconsole; het is deze machine waarop ik honderden uren heb doorgebracht met Spelunky, Hotline Miami, Rogue Legacy, Luftrausers, Guacamelee, Velocity 2X, Skullgirls... de lijst is bijna oneindig. Hoewel Sony het apparaat hier steeds minder ondersteunt (in Japan is de Vita nog springlevend, maar goed, Japan is Japan) komen er nog altijd games voor uit, en is het nog altijd een vooruitstrevend bastion van draagbaar gaming van consolekwaliteit. ✖



DE OPKOMST, ONDERGANG EN HERRIJZENIS VAN...

BOMBERMAN

WIE IS BOMBERMAN?

Bomberman is hoofdrolspeler in een franchise van strategische, doolhofachtige actiegames die tegenwoordig voornamelijk herinnerd worden vanwege hun verslavende en toegankelijke multiplayer.
In z'n allereerste game uit 1983 voor de MSX, hier Eric and the Floaters genaamd, was hij een blanke man met bretels en een bolhoed die bommen moest gebruiken om te ontsnappen uit een labyrinth vol ballonachtige vijanden.
Dit veranderde allemaal toen een paar jaar later de populaire NES-versie werd uitgebracht onder de inmiddels iconische naam Bomberman, waar hij opeens een wit gekleurde robot was die hoopte mens te worden door te ontsnappen uit een faciliteit. En niet zomaar een mens: de Japanse versie onthulde dat hij veranderde in de hoofdpersoon van de game Lode Runner, wat in ieder geval deels verklaart waarom Bomberman z'n witte robotuiterlijk identiek is aan die van de vijanden uit Lode Runner.
In het merendeel van zijn games (waar er zo'n kleine honderd van zijn!) is de witte Bomberman echter de held van de planeet Bomber waar hij, geholpen door zijn gave om bommen uit het niets te kunnen creëren, het universum tracht te beschermen tegen kwaadaardige buitenaardse wezens.
Het is deze versie van het personage die de meeste mensen kennen, mede vanwege z'n even simpele als kenmerkende design: blauwe torso, witte ledematen en helm, en roze bolletjes als handen, voeten en antenne.

In tegenstelling tot zijn naam (die in Europa weleens gewijzigd is in Dyna Blaster) is dit design grotendeels onveranderd gebleven. Wijzigingen aan dit uiterlijk waren meestal minimaal, door het bijvoorbeeld nóg simpeler en ronder te maken (Bomberman DS) of juist iets gecompliceerd, door middel van futuristische bepantsering (Bomberman DS 2).

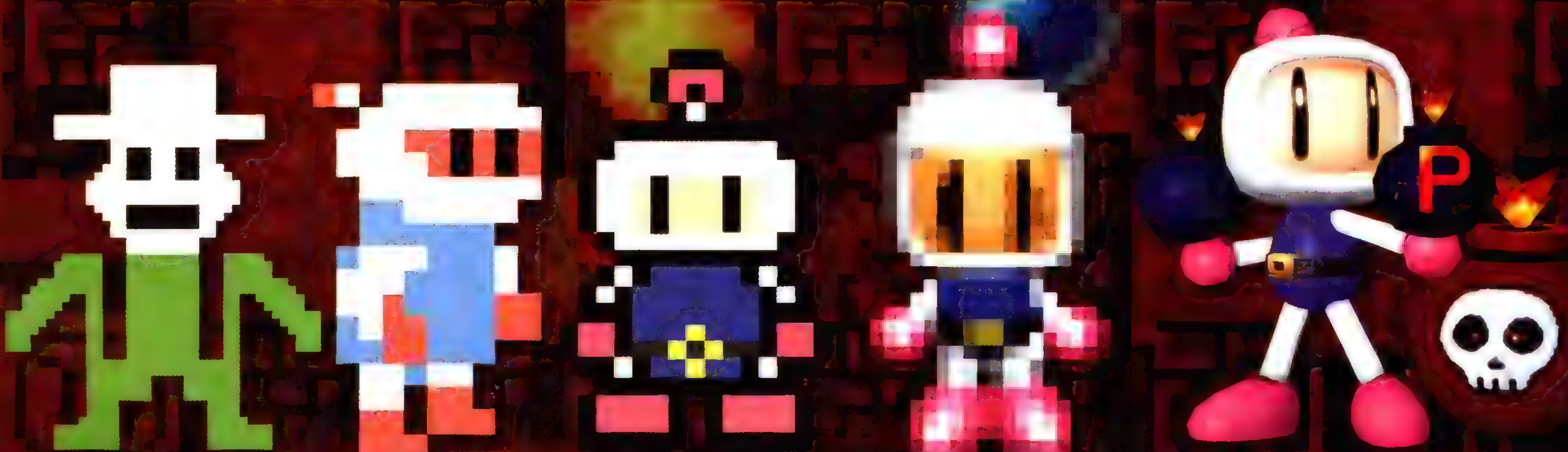
Bombergirl

Opzienbarend was de extreem geflopte 'duistere' Xbox 360-reboot Bomberman: Act Zero, waarin Bomberman wederom een mens was die probeerde te ontsnappen door muren op te blazen; deze keer in een bloedserieuze, post-apocalyptische wereld. Wat terecht ontvangen werd met een collectief 'eh, nee'.
Iets minder gestoord, maar alsnog vrij bizar, is zijn nieuwste design: in de Japan-exclusieve arcadegame Bombergirl is hij opeens een zij! Inclusief anime-achtig wit, blauw en roze schooluniformpje.
Fans die zijn klassieke design én gameplay prefereren, kunnen gelukkig vanaf heden ook genieten van Super Bomberman R, exclusief voor de Nintendo Switch, die games als Act Zero en Bombergirl (gelukkig?) volledig lijkt te negeren.

WAT MAAKT HEM ZO TOF?

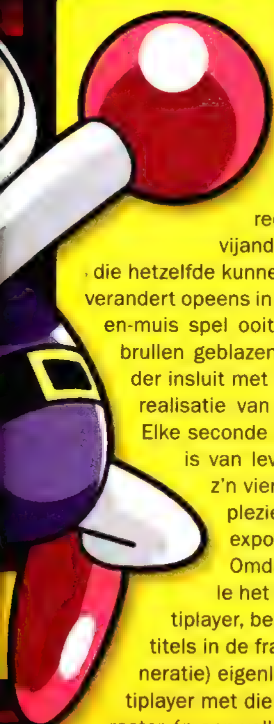
Bomberman is vooral zo tof vanwege zijn specialiteit: hij kan één ding - bommen leggen - en dat kan ie héél erg goed. In de meeste games kan hij niet eens springen, maar dankzij zijn bijzondere eigenschap én iconische design mocht deze mascotte van Hudson (nu Konami) zich qua populariteit ooit naast grootheden als Mario, Pac-Man, Mega Man en Sonic plaatsen.
Het grappige is dat de verslavende kracht van Bomberman totáál niet overkomt als je zijn klassieke games effe in je eentje uitprobeert: het opblazen van extreem langzaam bewegende vijanden in een rastervormig doolhof is iets wat je na een minuut of drie al in de vingers hebt en niet bepaald het hoogtepunt van vermaeck. Ook niet als je het aantal vijanden verhoogt en powerups toevoegt waarmee je bijvoorbeeld meer bommen kunt leggen, de kracht van je explosies versterkt of bommen kunt laten ontploffen wanneer je maar wil.

Naam: Bomberman
Aliassen: White Bomber, Eric, Dyna Blaster
Woonplaats: Planet Bomber
Geboorte: Eric and the Floaters (1983)
Herrijzenis: Super Bomberman R, Bombergirl (2017)





MAN



Multiplayer!

Weet je waarom je de eerste paar Bomberman games, ondanks hun klassieke status, echt niet meer wil aanraken? Ze vervelen zo goed als direct. Maar vervang die trage vijanden door menselijke spelers die hetzelfde kunnen als jij, en diezelfde game verandert opeens in het meest verslavende katen-muis spel ooit! Het is lachen, gieren en brullen geblazen wanneer je je tegenstander insluit met bommen en je die 'oh shit' realisatie van hun gezicht kunt aflezen. Elke seconde is spannend, elke powerup is van levensbelang. Speel het met z'n vieren (of meer!) en je zult het plezier, de sensatie én de chaos exponentieel zien groeien.

Omdat deze Bomberman-formule het best tot uiting komt in multiplayer, bestaat een groot deel van de titels in de franchise (sinds de 16-bit-generatie) eigenlijk uit twéé games: de multiplayer met die klassieke gameplay in een raster én een volledig losstaand singleplayer avontuur, vaak met totaal andere mechanics.

Neem bijvoorbeeld het geweldige Bomberman 64, wat een action-adventure is met platformelementen! Epische boss battles, collectibles, bommen gebruiken als platformpjes om te springen... het was een volledige nieuwe interpretatie van wat Bomberman is, en het werkte geweldig. Bomberman Tournament voor de Game Boy Advance (en de vele vervolgen erop) wist de bommetjes gameplay zelfs te vertalen naar een Zelda-achtig RPG-avontuur, inclusief Pokémon-achtige beestjes die je kon verzamelen. Dat alles bovenop die klassieke multiplayer dus, hé!

WAAROM IS HIJ ZO BELANGRIJK?

Bomberman is het beste van twee werelden: enerzijds is hij dus voornamelijk het boegbeeld van simpele, tijdloze, old skool gameplay die altijd vertrouwd zal blijven; anderzijds is hij het toonbeeld van het lef om te experimenteren. Zijn impact op het game-landschap is te zien aan het feit dat hij, net als een Mario, óók de hoofdrol speelde in een heleboel games die zijn specialiteit ontstegen. Zoals in Bomberman Kart voor de PlayStation 2 en Bomberman Wars voor de PlayStation en Sega Saturn, wat een Fire Emblem-achtige tactics game was. In de (tevens Japan-exclusieve) vechtgame DreamMix TV World Fighters was hij zelfs een van de meest prominente vechters, naast Simon Belmont, Solid Snake en Optimus Prime! Bomberman is niet zomaar een mascotte; hij is een van de meest toonaangevende videogame personages aller tijden.

Misdadig

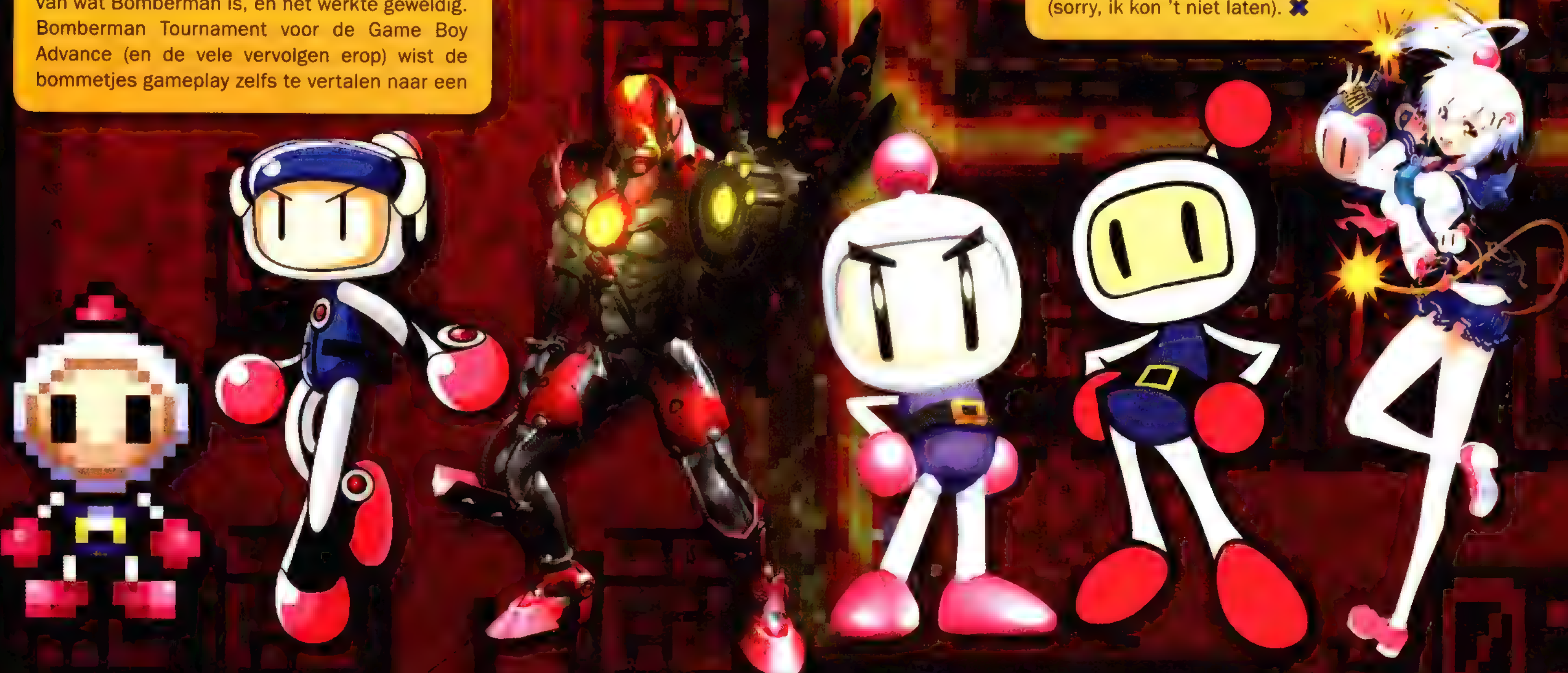
Dat hij ondanks die legendarische status tegenwoordig bijna vergeten lijkt te zijn (dat hij geen uitnodiging heeft gehad om mee te doen met Super Smash Bros. is nog altijd misdadig) heeft met een paar dingen te maken.

De voornaamste reden is dat ontwikkelaar Hudson in 2012 opgedoekt werd, om volledig geïntegreerd te worden in het grotere Konami. En datzelfde Konami besloot zich ietwat te distantiëren van traditionele videogames, om zich meer te gaan focussen op mobile games en gokkasten, wat begin 2015 onder andere geleid heeft tot de annulering van Silent Hills en het afscheid van Hideo Kojima. Ook Bomberman heeft onder die keuzes geleden.

Super Bomberman X

Een andere reden waarom de geliefde bommenlegger het afgelopen decennium een meer teruggetrokken leven heeft moeten leiden, is het politieke klimaat. Na de terroristische aanslagen van 11 september 2001 (en de nog altijd voelbare nasleep ervan) was het moeilijk voor Bomberman om géén connotaties bij mensen op te roepen met bijvoorbeeld 'suicide bombers', hoe puur, vermakelijk en onschuldig de franchise inherent ook is.

Maar na een droogte van meer dan zeven jaar is Bomberman weer helemaal terug met Super Bomberman R voor de Nintendo Switch: een traditioneel avontuur in rastervormige doolhoven, met een multiplayer-ervaring die dankzij z'n toegankelijkheid perfect gecomplementeerd wordt met de draagbare 'effe spelen' kwaliteiten van de Switch. Hopelijk is dit het begin van een renaissance voor Bomberman; dat zou helemaal de bom zijn (sorry, ik kon 't niet laten). ✖





Dit Game-Monument is zeer wel mogelijk de lelijkste game ooit in deze rubriek. Het is echter ook een van de weinige games die alle, maar dan ook alle redacteuren met plezier hebben gespeeld. Een zeldzaamheid. Plus, het is de game waar JJ de mooiste én pijnlijkste ervaring ooit in zijn PU-loopbaan mee heeft beleefd...

JJ Z'N GAME-MONUMENT

TETRIS

Je denkt bij een Game-Monument al gauw aan spellen die grafisch waanzinnig waren, of je een episch en onvergetelijk avontuur lieten beleven, of een multiplayer bezaten die vele jaren meeging. Zelden zie je in deze rubriek een basic ogend spel met oersimpele gameplay zonder enige opsmuk. Een game waarin je ook nog vele, vele uren lang min of meer hetzelfde doet.

En toch is de basic game die ik wil voordragen een titel die voor mij het predicaat 'Game-Monument' met ere mag dragen. Sterker nog, voor mij is dit eerste Russische computerspel ooit, misschien wel de game die ik het meest van allemaal heb gespeeld (zelfs meer dan alle FIFA's bij elkaar). Een titel die prettig verslavend werkt en die oneindig houdbaar is. Zelfs 33 jaar na dato.

weetje • weetje

Als je alle verkochte spellen bij elkaar optelt, dan is Tetris met 170 miljoen exemplaren misschien wel de best verkochte game ooit. GTA V moet in ieder geval nog 95 miljoen exemplaren verkopen om dat aantal in te halen.



Bedenker Alexey Pajitnov

Alexey Pajitnov

We hebben het natuurlijk over Tetris. De puzzelgame van de brave Rus Alexey Pajitnov. Vele tientallen miljoenen mensen hebben het gekocht, honderden miljoenen hebben het gespeeld, maar de arme man verdiende er nauwelijks een cent aan (een Nederlander wel, zie kader), trouw als hij was aan de Communistische Partij in de Sovjet Unie.

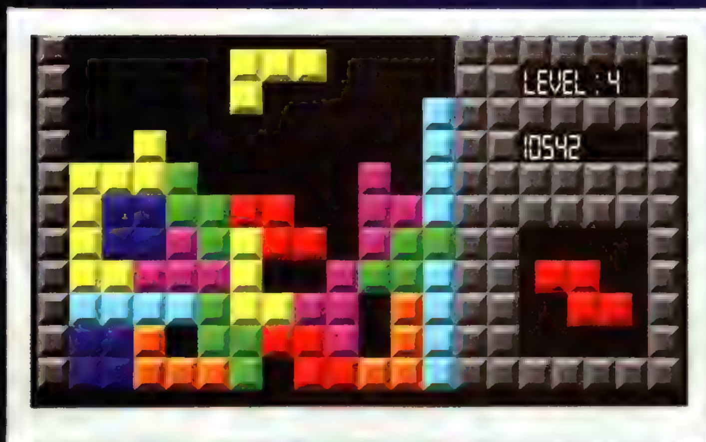
Zeven verschillend gevormde voorwerpjes en zes bewegingen (omhoog, omlaag, links, rechts en twee kanten op draaien) meer is het niet. Het zette de wereld op zijn kop. Je kunt er weken, maanden, zelfs jaren mee spelen. En het meest unieke is dat het een van de weinig games is die in dertig jaar tijd op geen enkel punt veranderde qua uiterlijk, maar toch hip bleef. Het spel is sinds 1984 namelijk op meer dan veertig consoles uitgekomen, en Ubisoft bracht het onlangs alweer naar de PS4.

Masochistisch

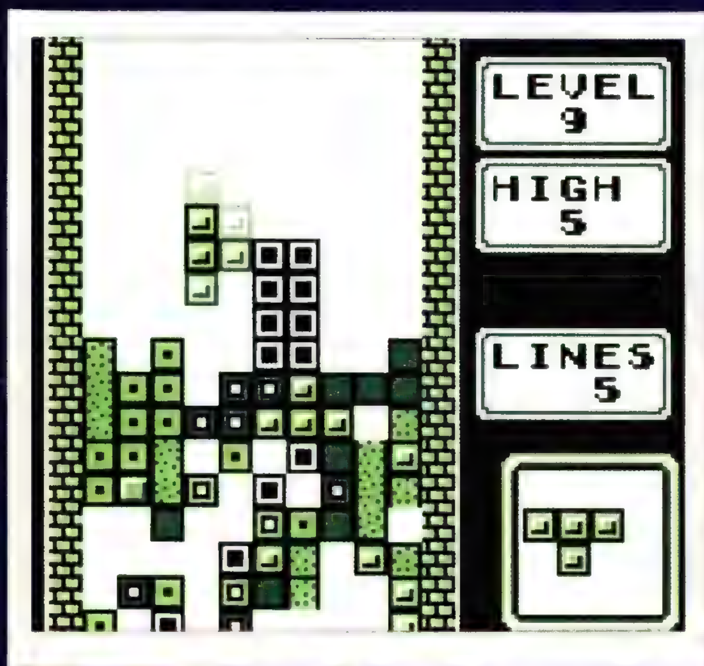
De game kwam in mijn leven in 1998 toen ik een Game Boy Color aanschafte. Het was een van de eerste games die ik voor deze handheld kocht. Ik zocht naar iets wat simpel was en waar ik vooral tijdens de aankomende zomervakantie mee zou kunnen spelen. Op het strand, in de trein, in het vliegtuig etc. Een verslaving was geboren.

Verslaving op een prettige manier dan. Iedereen weet denk ik wel dat ik competitief ben aangelegd. Ik speel graag om te winnen en geniet van de route naar de nummer 1-positie of het record, van elke keer weer de lat hoger voor mezelf leggen. Tetris kon die drang naar competitie perfect bevredigen. Alles draait in deze game immers om records.

> **"Het spel is sinds 1984 op meer dan veertig consoles uitgekomen."**











"Hoe kut het verlies van paspoort en vliegticket ook was; het verlies van de GBC met die magische savegame deed uiteindelijk het meeste pijn."

Langer kunnen blijven doorspelen om zo een hogere eindscore te behalen. Het in een consistent tempo naar beneden zien glijden van de blokjes, het snelle draaien, de hoopvolle verwachting bij elk nieuw blokje of het 't juiste blokje is, de lichte spanning als je stapel te hoog begint te worden.

Dit hele proces bracht me iedere keer in een soort van trance. In die flow heb ik bijna de ultieme score van 999.999.999 gehaald. Hoger kon niet met de ruimte voor de getallen op het scherm. Om dat te halen diende je vele uren te spelen, waarbij de concentratie nooit mocht verslappen. Effe een paar seconden niet opletten en je stapel liep omhoog. De enige rust bestond uit af en toe effe de pauzeknop indrukken om de spanning te laten zakken. Hoe masochistisch dit speelgedrag ook lijkt, ik vond en vind het heerlijk.

Tranen

En ik was er goed in. Op de piek van mijn Tetris-manie kon ik echt uren aaneen doorgaan zonder ook maar één keer de stenen hoger dan driekwart van het level te laten lopen. Ik was een pure Tetris-master. Wist bijna exact welke stenen wanneer kwamen, waar ik wat moest zetten



als het even niet paste en hoe ik mezelf uit de problemen diende te halen als ik vast dreigde te lopen.

Dit hemels genot kwam abrupt tot een einde in 1999 toen ik in LA, tijdens de E3, beroofd werd van mijn bagage. Althans ik denk dat ik beroofd werd in het crack-hotel waar we toen verbleven. Ik lette bij het inchecken aan de balie namelijk niet echt op mijn tas die ik achter me had gezet en toen ik me omdraaide was ie weg. De hele hotellobby stond vol vage types. Maar, het kan ook zo maar zijn dat ik de tas in de taxi naar het hotel toe heb laten staan. Ik stond stijf van de jetlag.

Wat ook het geval was; ik zat zonder paspoort, vliegtickets, bankpassen, geld, laptop, MP3-speler... en mijn Game Boy Color! Een GBC waar op dat moment een Tetrisgame in zat met een opgeslagen speelsessie. Een sessie die nog niet af was, uit dik vijftien uur bestond en bijna de magische 999.999.999 aantikte. En hoe kut het verlies van paspoort en vliegticket op dat moment ook was; het verlies van de GBC met die magische savegame erin deed uiteindelijk het meeste pijn. De tranen schieten nog bijna in mijn ogen als ik er aan denk...

De verloren GBC met Tetris vernielde alle zin in het spel. Ik had bijna de ultieme score gezet. Er vijftien uur in pure zen-stand aan gewerkt. En opeens was ie weg. Tot op de dag van vandaag is die zin niet terug gekeerd. Als dat dan geen Game-Monument is, dan weet ik het niet meer... ✖



weetje • weetje

Wist je dat de Nederlander Henk Rogers, in tegenstelling tot Pajitnov, wél rijk aan Tetris is geworden? Hij verkreeg op de E3 van 1988 de rechten om het spel op de Nintendo consoles en handhelds uit te geven. Kassa!





GRADDUS REVANCHEERT ZICH MET...

SUPER MARIO GALAXY

Klassiekers zijn games die iedereen gespeeld moet hebben. Zo niet, dan is dat - zeker in het geval van een PU-redacteur - onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een van onze redacteuren de kans om zo'n smetje weg te poetsen; ditmaal is het de beurt aan Graddus, met Super Mario Galaxy.

Slechts bij hoge uitzondering deelt PU een 100 uit. Spellen als LittleBigPlanet, Uncharted 2 en Fallout 3 vielen die eer te beurt, alsook Super Mario Galaxy dat in het door blockbusters gedomineerde najaar van 2007 door Jurjen met een perfecte score werd beloond.
Toch bleef het tot op de dag van vandaag de énige Mario platfomer die ik nooit had gespeeld. Waarom? Nou, vooral omdat ik de Wii een verschrikkelijke casual kutconsole vond! En toen ik een keer een vriendinnetje had met een Wii en eindelijk de kans kreeg om Galaxy te checken, liep de relatie al na één level spaak. Nee, niet door de game hoor, al had het er wellicht een klein beetje mee te maken...

IEDEREEN 'GAMER'

Maar daarover zo direct meer. Ik heb Super Mario Galaxy laatst namelijk wél uitgebreid gespeeld, en kan niet wachten om mijn ervaringen met jullie te delen. Heeft het spel de tand des tijds doorstaan? Is dit inderdaad de beste Mario en, zoals Jurjen destijds in zijn review aangaf, zelfs de beste game ooit? Laten we beginnen met de controls: misschien wel de belangrijkste reden waarom het tussen mij en de Wii nooit heeft geboterd. Want man, wat is die motion shit gimmicky. En wat waren die commercials vol geforceerd glimlachende modelgezinnetjes tergend. Ineens was iedereen 'gamer', ook mensen die nog nooit een controller in hun handen hadden gehad, maar door wat random gezwieber en gezwaai in Wii Sports plotseling dachten dat ze skills hadden... Zucht.
Gelukkig heeft Super Mario Galaxy hier geen last van. Sure, het is effe wennen dat ik in m'n ene hand een Wii Remote heb en in de andere een Nunchuck, maar binnen een minuut of vijf snap ik precies hoe het werkt en stoor ik me er totaal niet meer aan. Integendeel. Naar goede Nintendo traditie, weet Galaxy de mogelijkheden van zijn spelsysteem optimaal te benutten. Zo is Mario's wervelwind-move (effe met de Remote schudden) even leuk als verfrissend!

MEEST EXPERIMENTELE MARIO

'Fris' is sowieso een woord dat goed bij Super Mario Galaxy past. Dit is waarschijnlijk de meest experimentele Mario ooit, een spel dat met z'n zwaartekrachtgefuck en M.C. Escher-achtige leveldesigns genreconventies overboord gooit, risico's neemt en daardoor nog even actueel voelt als bij zijn release. Behalve de sequel is er sinds Galaxy immers niets meer verschenen dat er ook maar enigszins op lijkt. Ook de laatste Mario's - met uitzondering van de creatieve component in Mario Maker, uiteraard - waren stuk voor stuk zeer traditioneel.













Begrijp me niet verkeerd, hoor: ik vind de beproefde, lineaire structuur van een Super Mario 3D World ook erg fijn. Bij het bouncen over de planeten in Galaxy bekruipt me echter het gevoel iets echts bijzonders te spelen, iets dat ik nog nooit eerder heb beleefd. En dat terwijl het spel inmiddels een kleine tien jaar oud is!

KOELCEL

Het enige waar je aan merkt dat Super Mario Galaxy niet van gisteren is, zijn de graphics. Net als bij andere Wii-games hangt er een soort wazige, grauwe sluier over het scherm, alsof je televisie net uit een koelcel komt. Ook zijn de levels qua detail wat leger dan recente Mario games, om maar te zwijgen van een spel als Mario Kart 8 waarin de tracks werkelijk bruisen van het leven. Gelukkig maakt de prachtige orkestrale soundtrack een hoop goed.

Daarnaast begrijp ik het wanneer Super Mario Galaxy niet helemaal jouw koppie thee is. Het spel is soms verwarrend, de abstracte perspectieven vermoeiend en de moeilijkheidsgraad ligt voor een Mario game behoorlijk hoog. Niet voor niets verkocht ie relatief teleurstellend (hij staat slechts negende op de lijst met best scorende Wii-titels), al kun je met ruim twaalf miljoen verkochte exemplaren moeilijk van een flop spreken.

Uiteindelijk is Super Mario Galaxy een game voor fijnproevers. Mensen die geprikkeld willen worden door verrassende gameplay en niet vies zijn van een stukje uitdaging. Ironisch genoeg precies het omgekeerde van het Wii-publiek, dus.

DE BROEK AAN

Nu ik Super Mario Galaxy eindelijk de kans heb gegeven die het verdient, moet ik zeggen dat ik spijt heb dat ik dat al niet veel eerder heb gedaan. Nee, wat mij betreft is het niet de beste game ooit (en zelfs niet de beste Mario, dat blijft Super Mario World), maar ik realiseer me heel goed waarom iedereen lyrisch is over dit spel.

Rest mij te vertellen waarom deze game er een soort van de oorzaak van was dat mijn relatie ooit stukliep. Welnu, de ex in kwestie was een behoorlijk pittige tante, en tijdens Galaxy's two-player mode (waarbij de een als Mario speelt en de ander alleen maar wat sterrenstof verzamelt), moest en zouden we natuurlijk allebei de loodgieter besturen. Wat dus al na één level tot een onoverbrugbaar conflict leidde...

Tja, ik ben zo iemand die gewoon altijd de broek aan moet hebben in een relatie. Zelfs als het die aftandse, stinkende tuinbroek van Mario is. ✖

Game: Super Mario Galaxy
Release: 16 november 2007
Cijfer: 100
Reden van niet spelen: Ik vond de Wii eigenlijk altijd maar een casual kutconsole. Ook nadat ik het ding een paar jaar geleden op Koningsdag voor twee tientjes in huis haalde, voelde ik nooit de urgentie om 'm aan te sluiten. Laat staan erop te spelen.
Verouderd? Nauwelijks! Qua gameplay blijft dit de meest gewaagde Mario ooit, en de low-res textures en ietwat kale werelden vallen in dit soort kleurrijke platformers sowieso minder op.
Aanrader? Yep, ook een decennium na dato heeft Super Mario Galaxy nog niets aan genialiteit ingeboet. De game voelt fris, fruitig en is gewoon fokking leuk om te spelen. Een absolute evergreen, die voor minder dan een tientje op te pikken is!

2007

SCORE 100



'Deze overweldigende stortvloed aan duizelingwekkend complexe ideeën was bij elke andere ontwikkelaar in een frustrerende en contra-intuïtieve hoop verwarring ontaard, maar levert door het vakmanschap van Nintendo een ultieme game-ervaring op die zich soepel en gedachteloos laat besturen.'
Super Mario Galaxy review van Jurjen – December 2007

2010 RELEASE SUPER MARIO GALAXY 2

2012 RELEASE WII U EN SUPER MARIO BROS. U

2013 RELEASE SUPER MARIO 3D WORLD

2015 RELEASE SUPER MARIO MAKER



2017

SCORE 93



Jurjen had 't tien jaar geleden bij het rechte eind: Super Mario Galaxy is inderdaad een even gewaagde als geslaagde platformgame, en ik kan geen andere developer bedenken dan Nintendo die dit voor elkaar had kunnen krijgen. Of het ook de beste game ooit is? Daar valt dan weer wél over te twisten.

VAN SPEELKAARTEN TOT SWITCH

DE GESCHIEDENIS VAN Nintendo®



Het zijn roerige tijden voor Nintendo. Met de Switch verscheen onlangs een systeem dat de historische lijnen van Nintendo's handhelds en tv-consoles in zich verenigt. Ondertussen lanceerde de oude Japanse spellenreus de drie eerste Nintendo games voor mobieltjes. En eind vorig jaar verscheen een nieuwe versie van de oeroude NES, die nog steeds overal is uitverkocht. Een mooi moment om eens diep in de geschiedenis van Nintendo te duiken, vond Jurjen.



Op 23 september 1889 begon Fusajiro Yamauchi onder de naam Nintendo Koppai *handgemaakte speelkaarten* te verkopen. Dat liep niet verkeerd en de productie werd al snel geautomatiseerd. In 1929 was Nintendo de grootste Japanse fabrikant van speelkaarten.

Maar écht groot zou Nintendo met die handel nooit worden, ontdekte de derde Nintendo-directeur *Hiroshi Yamauchi* in 1956 toen hij in de VS de grootste speelkaartenproducent ter wereld bezocht, en zich verbaasde over hoe bescheiden hun kantoortje was. De speelkaartenmarkt was eigenlijk te klein voor zijn ambities, realiseerde Yamauchi zich.





De volgende belangrijke stap van Nintendo is een mooi voorbeeld van Hiroshi Yamauchi's vernuft. In 1959 sloot hij een deal met Disney, waardoor hij afbeeldingen van *Disney personages voor Nintendo's speelkaarten* mocht gebruiken. En daarmee creëerde hij een nieuwe markt. Want tot dan toe werden speelkaarten vrijwel uitsluitend gebruikt om mee te gokken, bijvoorbeeld in casino's. Maar dankzij de herkenbare en vrolijke afbeeldingen van Mickey Mouse en co. maakte Nintendo speelgoed van de kaarten. Ondersteund door boekjes met spelvarianten en tv-reclames verkocht Nintendo in een jaar tijd zo'n 600.000 kaartspellen aan Japanse gezinnen. De eerste hit was een feit.



SPEELGOED

Het idee van de Disney speelkaarten bevat veel elementen die ook latere Nintendo hits kenmerkten. Bekende personages benutten om je product aan de man te brengen. Vernieuwing bereiken door vertrouwde, misschien zelfs ouderwetse concepten te combineren, en aldus je eigen markt scheppen voor familievriendelijke spellen en speelgoedproducten. Toch heeft Nintendo zich in de vroege jaren ook op totaal andere markten begeven. Onder Hiroshi Yamauchi werd Nintendo o.a. een taxibedrijf, eigenaar van 'love hotels' (die mensen voor een middagje konden huren om seks te bedrijven) en producent van instant rijst en stofzuigers. Alles faalde. En door verzadiging van de speelkaartenmarkt kelderde het aandeel Nintendo in 1964 van 900 naar 60 yen.

Eind jaren zestig besloot Yamauchi de uitstapjes naar andere bedrijfstakken te staken en zich te richten op de productie van speelgoed. Dankzij zijn ooit zo succesvolle kaarten-



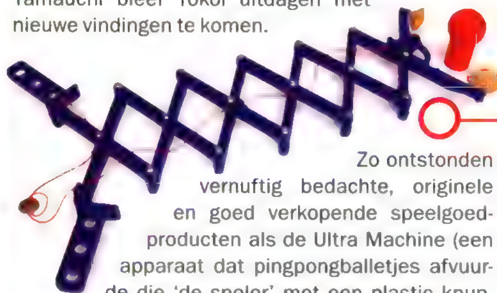




handel, had hij de lijnen naar de speelgoedwinkels immers toch al lopen. Hij herinnerde zich een handige monteur die hij had ingehuurd voor het onderhoud van de lopende banden in Nintendo's speelkaartenfabriek. Deze **Gunpei Yokoi** werd op het kantoor van Yamauchi ontboden.
Daar ontvouwde zich volgens het boek Game Over van David Sheff het volgende, legendarische gesprek.
Yamauchi: "Ik wil dat je iets maakt dat we met kerst kunnen verkopen."
Yokoi: "Wat dan?"
Yamauchi: "Iets geweldigs."

ELEKTRONISCH SPEELGOED

In zijn vrije tijd had Gunpei Yokoi van hout een mechanisch apparaat gemaakt waarmee je dingen op afstand kon vastpakken. Hij bracht het mee naar zijn werk en liet het Yamauchi zien. Die besloot een plastic variant erop in productie te nemen. En zo ontstond Nintendo's eerste speelgoed hit: **de Ultra Hand**. Er werden 1,2 miljoen exemplaren van verkocht.
Yamauchi bleef Yokoi uitdagen met nieuwe vindingen te komen.



Zo ontstonden vernuftig bedachte, originele en goed verkopende speelgoedproducten als de Ultra Machine (een apparaat dat pingpongballetjes afvuurde die 'de speler' met een plastic knuppel moest zien te raken) en **de Love Tester** (een elektronisch apparaat dat 'de liefde' registreerde tussen de twee personen die elkaars handen en de hendels van het ding vasthielden).
Na het succes van de Love Tester vroeg Yamauchi om meer elektronisch speelgoed. Rond die tijd kreeg Yokoi bezoek van ene Masayuki Uemura die namens Sharp een nieuwe, lichtgevoelige cel kwam promoten. Yokoi had niet alleen belang bij die lichtcellen, hij nam Uemura ook in dienst. Samen maakten ze een aantal spelletjes waarbij je met een plastic figuur op een plastic figuur van een cowboy of leeuw moest schieten. Wanneer je de cel in dat figuur met de lichtstraal van het geweer raakte, zakte dat poppetje ineen. Er werden meer dan een miljoen stuks van deze **Beam Gun** games verkocht. De lichtceltechnologie werd vervolgens gebruikt in 'kleiduifschiethallen' die een tijdje succesvol waren in het Japanse en Amerikaanse uitgaansleven.
Toen het publiek daar op uitgekeken raakte en de recessie toesloeg, stond Nintendo plots op de rand van een bankroet. Er moest snel weer iets nieuws bedacht worden.

VIDEOGAMES

Tijdens een etentje met een oude vriend, die inmiddels directeur van een groot Japans elektronicabedrijf was geworden, hoort Yamauchi over de technologische vooruitgang in de computertechnologie. Zou hij die computers niet kunnen gebruiken voor zijn entertainmentproducten?
Yamauchi begreep dat in de VS bedrijven als Atari en Magnavox al systemen hadden uitgebracht waarmee consumenten games op tv konden spelen. Nintendo sloot deals met Magnavox en Mitsubishi en lanceerde in 1977 de allereerste Nintendo console: de Color TV Game 6, een apparaat waarmee het Japanse publiek zes varianten op Pong kon spelen. Later volgden varianten met meer en andere spellen.
De tv-consoles waren succesvol genoeg voor Nintendo om het hoofd boven water te houden, maar ze waren niet uniek genoeg om de wereld mee te veroveren op de manier waar Yamauchi van droomde. Hij spoorde zijn personeel aan om verder te denken. "Gooi al je oude ideeën weg, zodat je ruimte krijgt om iets nieuws te verzinnen."
In de metro van werk naar huis dacht Yokoi over die woorden na. Een man tegenover hem zat een beetje met zijn rekenmachine te pielen om de tijd te doden. Zou zo'n apparaatje niet geschikt zijn om games voor te maken? Tijdens een autorit vertelde Yokoi zijn idee aan Yamauchi. Wat leidde tot de productie van **Ball - de eerste Nintendo-handheld in de Game & Watch serie**.
Tussen 1980 en 1988 verschenen zeventig verschillende Game & Watch varianten, waaronder exemplaren met iconen als Mario, **Donkey Kong** en Link, samen goed voor bijna vijftig miljoen verkochte exemplaren.
Daarmee was Yamauchi overtuigd: Nintendo's toekomst lag in de videogames.



ARTISTS

Begin jaren tachtig bracht Nintendo diverse arcadegames naar bowlingbanen en speelhallen. Ondertussen werd in het geheim een tv-systeem ontwikkeld dat de kwaliteit van die arcadegames zou benaderen; eentje met verwisselbare cassettes voor verschillende games dit keer.



Op 15 juli 1983 lanceerde Nintendo de Famicom, die later in het Westen zou verschijnen onder de naam Nintendo Entertainment System, oftewel NES. Het werd een ongekend succes. Nintendo verkocht de Famicoms net zo snel als ze gemaakt konden worden. Met ruim zestien miljoen verkochte exemplaren werd de Famicom/NES een enorm succes, en Yamauchi wist precies waar dat succes aan te danken was: niet aan de hardware, maar aan de software. Oftewel: de games.
Het personeel dat die games voor hem ontwikkelde, had hij dan ook hoog in het vaandel staan. Hij noemde ze artists, in plaats van technici. "Een gewoon mens", zei hij, "kan geen goede games maken, hoe hard hij het ook probeert. Slechts een handjevol mensen ter wereld kan games ontwikkelen die iedereen wil hebben. Dat zijn de mensen die bij Nintendo moeten werken."
Anders dan bij andere bedrijven, bepaalden alleen de artists welke games ze gingen maken. De marketingafdeling had daar niets over te zeggen. "De marketingmensen kijken alleen naar wat op dit moment populair is", sprak Yamauchi. "Maar als we een game baseren op wat nu populair is, is hij niet meer nieuw en fris als hij verschijnt."
Natuurlijk werd niet elke game die de artists van Nintendo ontwikkelden een succes. **De arcadegame Radarscope** bijvoorbeeld, was zelfs een grote mislukking. Niemand wilde zijn kwartjes in die kast gooien. Daarom liet Yamauchi een veelbelovende leerling van »





de planningsafdeling naar zijn kantoor komen. Hij kreeg de opdracht om de Radarscope kasten om te bouwen tot iets waar mensen wél voor wilden betalen; die leerling was **Shigeru Miyamoto**.

MARIO

Als kind droomde Miyamoto ervan om poppenspeler of schilder te worden. Hij was een dromerige jongen, las veel boeken, maakte poppen en zwierf door de heuvelachtige natuur waarin hij opgroeide. Tijdens zijn sollicitatiegesprek met Yamauchi had hij zelfgemaakte klerenhangers meegebracht. De beschilderde houten hangers hadden de vorm van een olifant, vogel en kip. Yamauchi zag wel iets in het vernuft waarmee Miyamoto het had gemaakt.

Net als het publiek in de arcades, vond Miyamoto de game Radarscope maar niets. Het was een simpel schietspel, waarin je vliegtuigen moest neerschieten. Waarom konden videogames niet meer zijn als de boeken, sprookjes en films waar hij zo van hield? Geïnspireerd door Beauty and the Beast, Popeye en King Kong verzon Miyamoto een verhaal over een grote aap die als huisdier gevangen werd gehouden door een grappig mannetje. De aap nam wraak op het mannetje door zijn vriendin te ontvoeren. De spelers moest het mannetje besturen om de vriendin te bevrijden.

Die aap kreeg de naam Donkey Kong. ***Zo heette de game ook***. Het mannetje heette mr. Video. Later werd hij Jumpman genoemd. Om uiteindelijk tot Mario gedoopt te worden.

In 1981 werden tweeduizend Radarscope kasten omgebouwd tot ***Donkey Kong kasten*** en verkocht. De game werd een grote hit, met name in de VS en Canada. In 1982 werden zo'n vierduizend Donkey Kong kasten per maand verkocht. Mario en Donkey Kong werden bekende gezichten, ook buiten de games. Ze verschenen op ontbijtgraandozen, pyjama's en in stripverhalen.

In twee jaar tijd maakte Nintendo 280 miljoen dollar winst met Donkey Kong. De eerste super-smash hit van Nintendo was een feit.

Uiteraard was Yamauchi zeer in zijn nopjes met wat zijn 'wonderleerling' had bereikt, en hij vroeg hem om meer...

DOMINANTIE

In samenwerking met Yokoi maakte Miyamoto Game & Watch versies van Donkey Kong en Popeye die beide miljoenen keren werden verkocht. In 1984 kreeg Miyamoto van Yamauchi opdracht games voor de NES te maken. Een van de beste opdrachten ooit gegeven.



Inspiratie puttend uit zijn jeugdervaringen, literatuur en popcultuur - van Alice in Wonderland tot Star Trek - werkte Miyamoto gelijktijdig aan ***Super Mario Bros.*** en The Legend of Zelda, twee van de meest geprezen videogames ooit.

Na zijn eerste successen kreeg Miyamoto de titel van producer, waardoor hij de leiding had over verschillende teams die met zes tot twintig mensen nieuwe Nintendo games maakten.

De NES verscheen in een periode waarin het publiek uitgekeken leek op videogames, mede door de vele eentonige en ronduit slechte games die voor de toen actuele consoles van Atari en Philips verschenen. Maar door de bijzondere games van Miyamoto en andere Nintendo artists werd de videogame-



DE BELANGRIJKSTE SPELSYSTEMEN VAN NINTENDO

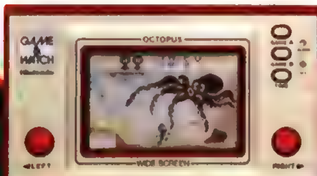
COLOR TV-GAME

Levensduur: 1977 - 1980
Verkocht: 3 miljoen stuks
Random goeie games: Tennis, Racing, Blockbuster



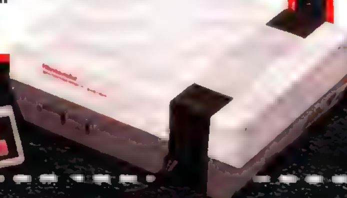
GAME & WATCH

Levensduur: 1980 - 1991
Verkocht: 43 miljoen stuks
Random goeie games: Mickey Mouse, Oil Panic, Donkey Kong



NES

Levensduur: 1983 - 1995
Verkocht: 62 miljoen stuks
Random goeie games: Excitebike, Super Mario Bros., Metal Gear



GAME BOY

Levensduur: 1989 - 2003
Verkocht: 118 miljoen stuks
Random goeie games: Super Mario Land, Tetris, Pokémon



GAME BOY ADVANCE

Levensduur: 2001 - 2010
Verkocht: 81,5 miljoen stuks
Random goeie games: Advance Wars, Golden Sun, Castlevania: Aria of Sorrow



GAMECUBE

Levensduur: 2001 - 2007
Verkocht: 22 miljoen stuks
Random goeie games: Metroid Prime, Resident Evil 4, Pikmin



NINTENDO DS

Levensduur: 2004 - 2014
Verkocht: 154 miljoen stuks
Random goeie games: Brain Training, Mario & Luigi: Bowser's Inside Story, Professor Layton en de Doos van Pandora



handel weer groot en lucratief. Nintendo was zo'n beetje alleenheerser in die handel; een positie die Yamauchi graag uitbaatte door hoge eisen te stellen aan ontwikkelaars die ook games voor de NES wilden produceren. Deze ontwikkelaars, zogenaamde third-parties, moesten Nintendo licentierechten betalen en mochten alleen de door Nintendo geleverde cartridges gebruiken. De games werden kwalitatief beoordeeld en de studio's werden beperkt in hun output: ze mochten aanvankelijk niet meer dan twee games per jaar voor de NES uitbrengen, en deze games mochten twee jaar lang niet op andere consoles verschijnen.
Ondanks, of dankzij, deze eisen, deden ook third-parties goede zaken op de NES met games als Mega Man (Capcom), Final Fantasy (Square), Dragon Quest (Enix) en Castlevania (Konami).
Alsof het succes van de NES nog niet groot genoeg was, lanceerde Nintendo in 1998 de door Yokoi ontworpen portable Game Boy. Dat dit baksteenvormige apparaat alleen groengrijze tinten op het kleine Lcd-scherm kon toveren, maakte het plezier dat launchgames als Tetris en Super Mario Land boden er niet minder op.
Met de Game Boy spreidde Nintendo's dominantie zich tot buiten de huiskamers uit.
Wie zou die dominantie nog durven aanvechten?



SEGA

Rond 1980 scoorde Sega wat aardige hitjes in de speelhallen met arcadegames als Zaxxon, Monaco GP en Pengo. In 1983 lanceerde Sega zijn eerste spelcomputers, de SG-1000 en SC-3000, maar die stierven een stille dood bij het instorten van de videogamemarkt in 1984. Sega zette echter door en lanceerde in 1987 het 8-bits Sega Master System. Het apparaat kon niet echt opboksen tegen het imperium van Nintendo, zeker niet in Japan en de VS, maar werd in Europa toch nog een redelijk succes.
De strijd tussen Sega en Nintendo begon pas echt in 1989. Sega lanceerde de 16-bits Genesis in de VS, ondersteund door een onbeschaamde anti-Nintendo campagne met reclameleuzen als 'Genesis does what Nintendon't'. Tel daarbij de veel fraaiere graphics (dankzij de 16-bits processor), een wat stoerdere stijl games en de nieuwe, flitsende mascotte Sonic the Hedgehog, en het totaalpakket was genoeg om gamers uit het NES-kamp van Nintendo te trekken. Die Mario leek opeens een beetje een slome duikelaar.
In 1990, achttien maanden na de Genesis (die in Europa was verschenen onder de naam Mega Drive), lanceerde Nintendo de opvolger van de NES. Net als de Genesis/Mega Drive een 16-bits machine: de Super NES.
De door Uemura ontwikkelde SNES werd een dikke hit, dankzij Nintendo's eigen games als Super Mario World en The Legend of Zelda: A Link to the Past, second-party games als Killer Instinct en Donkey Kong Country en third-party games als Streetfighter II en Chrono Trigger. Maar dat kon niet verhinderen dat Sega met de Mega Drive en portable Game Gear een flink deel van Nintendo's markt afpakte.
Nu third-parties konden kiezen op welk systeem ze hun games wilden uitbrengen, werd Nintendo gedwongen hun strenge beleid ten opzichte van deze ontwikkelaars te laten vieren. Een eerder Nintendo getrouwe third-party als Acclaim kon Mortal Kombat in 1993 daardoor niet alleen uitbrengen op de SNES en Game Boy, maar ook op de Mega Drive en Game Gear.
Vanwege Nintendo's 'familievriendelijke' beleid mocht in de SNES-versie van Mortal Kombat geen bloed verschijnen. In plaats daarvan verschenen zweetwolkjes, en de finishing moves waren »



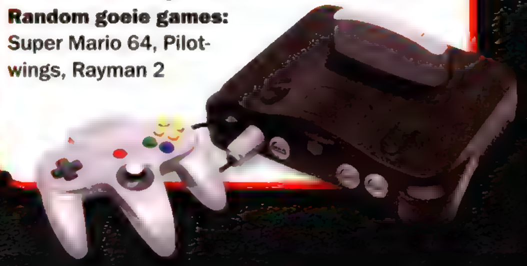


SNES
Levensduur: 1990 - 1998
Verkocht: 49 miljoen stuks
Random goeie games: Streetfighter II, Super Metroid, Super Mario Kart



VIRTUAL BOY
Levensduur: 1995 - 1996
Verkocht: 770.000 stuks
Random goeie games: Mario Tennis, Wario Land, Red Alarm

NINTENDO 64
Levensduur: 1996 - 2003
Verkocht: 33 miljoen stuks
Random goeie games: Super Mario 64, Pilotwings, Rayman 2



Wii
Levensduur: 2006 - 2013
Verkocht: 101 miljoen stuks
Random goeie games: Wii Sports, Super Mario Galaxy, Sonic Colors



NINTENDO 3DS
Levensduur: 2011 - heden
Verkocht: 65 miljoen stuks
Random goeie games: Luigi's Mansion 2, Mario Kart 7, Pokémon Sun & Moon



Wii U
Levensduur: 2012 - 2017
Verkocht: 13 miljoen stuks
Random goeie games: Zombi U, Super Mario 3D World, Bayonetta 2



SWITCH
Levensduur: 2017
Verkocht: Nog niet bekend
Topgames: Zelda: Breath of the Wild, Super Mario Odyssey, Splatoon 2







Game Boy inventor killed in car crash

Gumpei Yokoi, the inventor of the Game & Watch, the Game Boy and the Virtual Boy, has been killed in a car ... Yokoi left Nintendo after ...ilure of the Virtual Boy, set up his own company, and ... producing a pocket LCD



afgezwakt. De Mega Drive versie had wel al het bloed, de onthoofdingen en de uitrukbare ruggengraten, en die versie verkocht dan ook het best. Tekenend voor het veranderende evenwicht in de consolemarkt was dat ***Mortal Kombat 2*** van Nintendo wél bloed en gore mocht hebben. Nintendo maakte niet langer de dienst uit in de consolemarkt, maar moest op die markt reageren en aanpassingen maken in het beleid.
Over bloed gesproken: het kwade bloed dat Nintendo in de NES-periode bij third-parties had gezet, zou nog lang doorwerken.

PLAYSTATION

In 1994 lanceerde Sega in Japan de Saturn, een 32-bits console die met cd's werkte en fraaie 3D graphics kon genereren. Datzelfde jaar lanceerde Nintendo Donkey Kong Country, een game die qua graphics en geluid ver uitsteeg boven wat gamers van een 16-bits machine waren gewend. Er zit nog leven in de SNES, wilde Nintendo maar zeggen.
In 1995 veranderde alles toen Sony de PlayStation lanceerde.
De oorsprong van de PlayStation is terug te leiden op een overeenkomst die Nintendo en Sony al in 1986 sloten. Sony zou een CD-Rom-systeem maken voor de opvolger van de NES, de SNES-CD. Toen Nintendo echter de samenwerking verbrak, besloot Sony de CD-technologie voor een eigen console te gebruiken.
In 1995 bezocht ik de allereerste E3 in Los Angeles. Ik speelde er voor het eerst ***Donkey Kong Country 2*** en Killer Instinct op de SNES. Ik probeerde wat games op de 64-bits Atari Jaguar en Panasonics 3DO-systeem, en concludeerde dat Nintendo daar weinig van te vrezen had. Maar ik moest wel effe slikken bij de Sony presentatie die ik daar onderging. Op de maat van woeste trommelmuziek zag ik 3D-games als Ridge Racer en Battle Arena Toshinden en realiseerde me dat ik de toekomst van videogames beleefde.



Tijdens de E3 kwam Sega met het verrassende nieuws dat de Saturn nog diezelfde dag in de VS werd gelanceerd voor slechts $ 399,-. Sony's Amerikaanse directeur Steve Race hoefde niet veel over de PlayStation te zeggen om dat nieuws te overtreffen. Hij betrad het podium en zei: "299 dollar".
Het was me toen wel duidelijk dat Nintendo een zware dobber aan Sony zou krijgen. Helemaal toen ik vervolgens op dezelfde beursvloer aan de gang ging met Nintendo's eerste 3D-console: de Virtual Boy.

VIRTUAL BOY

Eind jaren tachtig presenteerde het Amerikaanse Reflection Technology iets nieuws aan verschillende bedrijven. Het betrof de Private Eye, een grote plastic 3D-bril die wel wat weg heeft van de VR-brillen die tegenwoordig gangbaar zijn. Groot verschil: de Private Eye kon nauwelijks 'echte' 3D-beelden genereren. En in plaats van full-color verschenen de beelden in verschillende tinten rood.
Mattel, Hasbro en Sega zagen niets in de technologie, maar Nintendo's Gunpei Yokoi, de uitvinder van Game & Watch en Game Boy, werd er wél enthousiast van. Volgens hem was dit precies wat Nintendo nodig had om hun rol als innovator te benadrukken en iets heel anders dan de concurrentie te leveren. In vier jaar tijd ontwikkelde zijn team de Virtual Boy. En het was zeker iets heel anders dan waar de concurrentie mee bezig was. Het werd ook de grootste flop uit Nintendo's geschiedenis.
Yokoi trok het boetekleed aan en nam in 1996 ontslag bij Nintendo, na eenendertig jaar trouwe dienst. Een treurig afscheid, dat een jaar later nog treuriger zou aflopen. In 1997 overleed de man die Nintendo aan zijn eerste videogame successen had geholpen bij ***een auto-ongeluk***.
In datzelfde jaar lanceerde Nintendo in Europa een tv-console die het gelukkig een stuk beter deed dan de Virtual Boy. Maar ook de Nintendo 64 kreeg last van de eigenwijze keuzes die Nintendo maakte.

GROTE KLAP

Terwijl grote concurrenten Sony en Sega, cd's als gamedragers populair maakten, hield Nintendo vast aan de cartridge. Terwijl cartridges veel minder capaciteit hadden dan de zilveren schijfjes en veel duurder waren om te produceren.
Third-parties die toch nog wat wrevel voelden jegens Nintendo uit de tijd dat dit bedrijf nog alleenheerser was, vonden hierin een extra reden om het eens op andere systemen te proberen.
De eerder voor Nintendo's systeem aangekondigde Final Fantasy VII en Dragon Quest VII werden gecanceld en aangekondigd voor de PlayStation. Een grote klap voor Nintendo en de vele fans die Final Fantasy en Nintendo altijd als onwrikbare eenheid hadden beschouwd.



Gelukkig produceerde Nintendo zelf genoeg moois om de pijn te verzachten. Nu de Japanse spellenreus eindelijk écht de overstap naar 3D-graphics maakte, werden franchises als Mario en ***Zelda door Miyamoto en zijn teams opnieuw uitgevonden***. Dat resulteerde in enkele van de meest innovatieve en meest geprezen games aller tijden. Tel daarbij ***GoldenEye***, Banjo-Kazooie en andere uitmuntende games van hofleve-











rancier Rare, en dan mag de N64 in creatief opzicht best een van de beste gameconsoles ooit heten.
Maar het succes van de gloriedagen met de NES en SNES werd niet meer gehaald. Ook niet met de GameCube en Game Boy Advance die later verschenen, en minder verkochten dan de voorgangers, terwijl de concurrenten - waaronder sinds 2001 ook Microsoft met de Xbox - juist steeds meer consoles gingen verkopen.
Veel mensen hadden Nintendo begin jaren nul al afgeschreven. Zou Nintendo net als het in de console wars reeds gesneuvelde Sega de consolemarkt opgeven en 'software only' gaan?

IWATA

In 2002 trok Nintendo's directeur sinds 1949 Yamauchi zich terug. Hij overhandigde zijn familiebedrijf aan de nieuwe directeur ***Satoru Iwata*** met de volgende woorden: "Dat Nintendo blijft komen met heel nieuwe ideeën én met hardware en software die dat ideaal ondersteunen."
Anders dan zijn voorganger was Iwata een gamer in hart en nieren. Bij zijn vorige bedrijf HAL Laboratory werkte hij aan Earthbound en de Kirby serie. Hij hielp Nintendo ook bij de ontwikkeling van Pokémon en Super Smash Bros.
Dat Nintendo's visie om met nieuwe ideeën te komen bij hem in goede handen was, bleek al met de release van de Nintendo DS in 2004. Een handheld met twee schermen, waarvan het onderste een touchscreen was.
Nog een beetje angstig door het floppen van de Virtual Boy, werd de DS als 'third pillar' in de markt gezet, dus naast Nintendo's GBA en GameCube. Maar mede door software voor meisjes (***Nintendogs***) en bejaarden (Brain Training) werd het ding zó'n ongekend succes dat Nintendo er geen heil in zag de Game Boy-lijn nog langer te vervolgen.
Nintendo's eigenzinnigheid werd dit keer wél beloond: de DS werd de bestverkochte console die Nintendo ooit maakte.
Toen Iwata tijdens de Tokyo Game Show in 2005 de witte afstandsbediening toonde die als controller zou dienen voor een nieuwe tv-console van Nintendo met de opmerkelijke naam Wii, hadden weinig mensen vertrouwen dat Nintendo daarmee de stunt van de DS zou kunnen herhalen; zeker niet toen de specs van het systeem bekend werden.
Terwijl concurrenten Sony en Microsoft met nieuwe, geavanceerde systemen kwamen voor HD-gaming, kwam Nintendo met een console die ongeveer net zo krachtig was als de voorganger, de lichtelijk geflopte GameCube. Zou die gekke controller dat gebrek aan kracht dan kunnen compenseren?
Dat deed die gekke controller. Mensen die nog nooit een traditionele game-controller hadden aangeraakt konden dankzij de motion sensors in de remote spannende potjes bowling en tennis in de huiskamer beleven. Iedereen wilde het proberen, en de Wii werd een ongekende hit.
Ondertussen keken de zogenaamde hardcore gamers die tot dan Nintendo's weg hadden gevolgd steeds jaloerser naar de stoere HD-games op andere systemen.

KRANKZINNIGE PRESENTATIE

Tijdens ***een krankzinnige E3-presentatie in 2011*** werd de opvolger van de Wii onthuld: de Wii U. Ik noem de presentatie krankzinnig omdat ik erbij aanwezig was, en net als de mensen om mij heen aan het eind van de presentatie niet begreep of er nu een nieuw tablet-accessoire voor de Wii of een compleet nieuwe console was aangekondigd. Pas buiten de zaal kreeg ik van een medewerker van Nintendo te horen dat het laatste het geval was.
Een slecht begin van een systeem dat uiteindelijk ook erg slecht zou verkopen. De tablet-achtige controller bleek in tegenstelling tot de Wii-controller niet de beloofde nieuwe spelervaringen te bieden. Bovendien hadden in het Wii-tijdperk al veel fanatieke gamers de overstap naar PlayStation 3 en Xbox 360 gemaakt, en Nintendo bood weinig om hen terug te lokken. Al kon ook de Wii U, zoals elke Nintendo console, weer rekenen op enkele ***geweldige Mario***- en Zelda-games en andere top-exclusives.
Die top-exclusives had de Nintendo 3DS ook nodig om aan te slaan, want deze in 2011 gelanceerde handheld deed het de eerste maanden erg slecht. Het eigenzinnige element van dit apparaat was het 3D-effect, dat helaas weinig aan de spelervaring bleek toe te voegen, en door Nintendo zelfs als ongeschikt voor kinderen werd bestempeld.
Gelukkig verschenen eind 2011 de toptitels ***Mario Kart 7*** en Super Mario 3D Land om het systeem uit het slop te trekken. Vele andere sterke titels volgden en maakten van de 3DS-serie (inclusief een op kinderen gericht 2D-model) een redelijk succesvol systeem. Al heeft ie nog niet de helft verkocht van de DS. Wat mede is toe te schrijven aan het feit dat mensen door hun immer aanwezige mobieltjes gewoon minder behoefte hebben aan een toegewijd handheldsysteem.

KIMISHIMA

In juli 2015 overleed Satoru Iwata, op 55-jarige leeftijd. Ondanks dat algemeen bekend was dat de sympathieke en visionaire directeur aan kanker leed, was het een grote schok voor Nintendo en iedereen die het bedrijf volgde.
De opvolger werd in september 2015 bekend gemaakt: ***Tatsumi Kimishima***, de vijfde directeur van Nintendo. Onder Kimishima deed Nintendo iets wat het bedrijf heel lang weigerde: games uitbrengen voor mobiele telefoons en tablets van andere producenten. Ook lijkt Nintendo met de Switch toe te bewegen naar een toekomst waarin geen aparte lijnen meer lopen voor handhelds en tv-consoles, maar alle grote Nintendo games verschijnen op één systeem.
Het zijn behoorlijk radicale veranderingen, maar die heeft Nintendo wel vaker doorgevoerd. De ene keer met meer succes dan de andere keer, maar altijd met iets nieuws en verrassends als gevolg.
In een recent interview met Time Magazine gaf Kimishima aan heel goed te begrijpen welke taak op zijn schouders rust.
De interviewer herinnerde Kimishima aan iets wat de in 2002 overleden oud-directeur Yamauchi vlak voor zijn dood tegen het personeel van Nintendo had gezegd. Dat Nintendo altijd zijn eigen weg moest blijven volgen, of anders moest stoppen. "Ik was daarbij", vertelde Kimishima de interviewer. "Hij zei: jullie moeten unieke ervaringen blijven maken, dingen die de concurrentie niet kan imiteren. Dat is jullie missie. En dat gaan we doen." ✖







THE LEGEND OF ZELDA



REVIEWS

BREATH OF THE WILD

ZOEK HET MAAR UIT, MAAK ER WAT VAN

In 1986 speelde Jurjen de allereerste Zelda, en hij was helemaal van de wereld. Nog nooit had hij zo het gevoel gehad in een spelwereld te leven. Datzelfde diepe gevoel beleefde hij daarna heel af en toe nog eens, zoals in A link to the Past en Ocarina of Time. Maar nog nooit zoals in Breath of the Wild!



Vliegen in dat prachtige licht; ik denk dat 't je beter ligt als je licht bent, omdat je anders snel ligt...

De allereerste Zelda was een van de eerste action adventures; eentje met een open wereld, waarin je kon gaan waar je wilde. Dus ook de verkeerde kant op. Of zonder de juiste spulletjes om een bepaalde uitdaging te kunnen halen.
Dát gevoel is weer helemaal terug in de nieuwste Zelda. Dat gevoel dat je teruggeworpen bent op jezelf. Dat gevoel van zoek het maar uit, maak er maar wat van.
Na zestig uur stevig doorspelen heb ik het hoofdverhaal van Breath of the Wild afgerond, en man, wat heb ik een mooie dingen beleefd!

weetje • weetje

Pas op welke uitrusting je draagt! Als je tijdens onweer een metalen schild op je rug hebt, loop je namelijk de kans dat de bliksem je treft. En houten of stoffen voorwerpen verbranden als je omgeving te heet is.

Tempels

Je bent erg nietig, dat zul je in het begin van de game wel merken. Je wapens breken om de haverklap en in de wildernis huizen vijanden die duidelijk een maatje te groot voor je zijn. Vaak is het de beste optie ze niet aan te vallen maar er omheen te trekken. Je kunt het best proberen betere uitrusting te vergaren, of je bestaande uitrusting te verbeteren. Je kunt ook allerlei genezende en versterkende gerechten en drankjes bereiden met de spullen die je in de natuur verzamelt. Of tempels voltooien.
Er zijn vele tientallen tempels over de wereld verspreid. Elke tempel bevat een speciale beproeving. Vaak is dat een puzzel, waarbij je scifi-achtige krachten moet gebruiken om op fysica gebaseerde puzzels op te lossen. Voor elke voltooide tempel ontvang je een heldenbal. Vier heldenballen kun je ergens inleveren voor een extra hart of extra stamina-energie, zodat je langer kunt klimmen, sprinten en zwemmen.
En als je zo een beetje bent gegroeid en het aandurft, kun je proberen naar de échte kerkers te trekken.

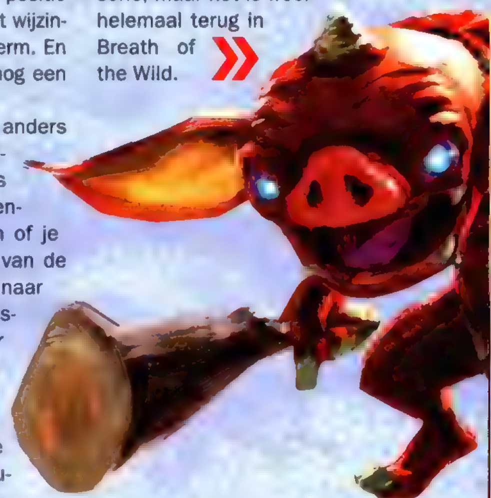
Kerkers

In de landen van de Zora, Gerudo, Goron en Rito bevinden zich vier grote kerkers. Die kerkers zijn eigenlijk geen kerkers maar reusachtige mechanische wezens die zich bovengronds verplaatsen. Het is eerst de kunst ín zo'n ding te komen. Vervolgens moet je de uitdagingen in de kerkers oplossen, waarbij je de vorm of positie van zo'n kerker ook kunt wijzingen in het 3D-kaartscherm. En dan volgt er uiteraard nog een eindbaasgevecht.
Het is allemaal fris en anders genoeg om je het gevoel te geven dat je iets nieuws beleeft. Bovendien kun je zelf kiezen of je eerst naar het gebied van de Gerudo trekt, of eerst naar dat van de Rito, of misschien doe je eerst hier en dan daar een stukje. Zoek het maar uit, maak er wat van.
Ondertussen trek je door de prachtig verkleurende natuur en steeds weer andere gebieden vol zaken die om je aandacht schreeuwen. Mysterieuze grotten, vijandelijke vestingen vol mooie spulletjes, dieren om op te jagen, reizigers die worden aangevallen, opvallende gesteenten... het is echt heerlijk om je helemaal in die wereld te verliezen, en steeds weer nieuwe dingen te ontdekken.

Fakkel

Zelf ontdekken, daar draait het om. Sinds Ocarina of Time werd dat aspect steeds wat minder prominent in de Zelda serie, maar het is weer helemaal terug in Breath of the Wild. »






Wat is dat toch een enorm cliché, dat in fictie 'de slechteriken' altijd lelijk zijn. Het klopt ook niet. Mijn eerste vrouw was ontzettend knap...


Dat Epona zich hier helemaal thuisvoelt, komt omdat ze een aantal zeepaarden in de familie heeft.

Vrij aan het begin van de game trok ik op de bonnefooi naar het oosten, goed voorbereid met wapens en drankjes. Berg beklimmen, genieten van het uitzicht, naar een interessant ogend bouwwerk zweven met het zeil, een paar vijanden verslaan, nog wat mooie spulletjes vinden, alles ging goed. Tot ik een besneeuwd gebied bereikte waar het te koud was voor mijn luchtige kleding. Ik ging een eindje terug naar een veilig, groen graslandje en doorzocht mijn spullen. Geen drankje of voedsel om me bestand tegen de kou te maken, ook geen ingrediënten in die richting. Daarbij: ik had toch geen vuur om te koken. Hoewel... ik had wel een vuurpijl. En brandhout. En een fakkel. Ik schoot het brandhout in de fik, stak mijn fakkel aan en rende trots met die fakkel weer naar het besneeuwde gebied, omdat ik wist dat het vuur mij tegen de kou zou beschermen. Maar toen ging het regenen en doofde mijn fakkel.

> **"Man, wat heb ik een mooie dingen beleefd!"**



Ik vervloekte de wereld, maar wel met een grote, waarderende grijns op mijn gezicht. Want ik wist dat ik een verhaal had meegemaakt. Geen voorgekauwd verhaal, maar iets unieks. En zo zal elke speler in de wildernis zijn eigen ontberingen moeten zien te overwinnen. En scheppen de systemen in de wereld omstandigheden waar iedereen weer anders op zal reageren.

Typisch Zelda

In de dikke dertig jaar die sinds de eerste Zelda verstreken, zijn er vele innovaties in de serie doorgevoerd. En natuurlijk gebeurde dat ook in andere action adventures, die de laatste jaren steeds vaker in open werelden spelen.

Je kunt zien dat Nintendo niet te beroerd is geweest om goede innovaties uit andere series over te nemen. Ik herkende bijvoorbeeld elementen uit Skyrim, The Witcher, Monster Hunter, Xenoblade, Final Fantasy en Far Cry. En wel meer. Maar vreemd genoeg hadden al die elementen toch de 'Zelda flair'. En daar bovenop zijn heel veel elementen gestapeld die 'typisch Zelda' mogen heten. De tekenfilmachtige vormgeving, de soepele manier waarop je Link door de organische omgevingen vol interessante dieren en dingen kunt loodsen, de maffe mix van fantasy en hi-tech, de geweldige omgevingspuzzels in buiten- en binnenwereld, de honderden herkenbare vijanden en personages, hun interessante gedragingen, het wordt allemaal naar een torenhoog niveau getild in deze ultieme action adventure.

Aard van het beestje

Ik heb verbeten gestreden, hardop gelachen, voelde me soms enorm slim en wijs, en zat tijdens verhalende scènes gewoon met vochtige ogen en een brok in de keel te kijken. Als ik wat negatiefs moet verzinnen, dan gaan mijn gedachten uit naar de momenten dat ik hopeloos slecht voorbereid opeens een uitdaging van jewelste op mijn pad vond, maar dat is inherent aan de aard van deze game.

Ander dingetje: het feit dat je de kerkers en tempels in elke volgorde mag uitspelen, zorgt dat er geen opbouw in moeilijkheidsgraad is. Sterker nog: omdat je 'in de geest' van de kerkers en tempels leert denken, worden ze eigenlijk steeds makkelijker. Maar ook dit 'probleem' is inherent aan de aard die deze Zelda heeft gekregen: die van zoek het maar uit, maak er wat van. En uiteraard ben je na die vier kerkers nog niet klaar.

Genieten

Het in zestig uur (behoorlijk gehaast) uitspelen van deze Zelda was een enorm, vooraf niet te overzien karwei, waar ik emotioneel steeds dieper in verstrikt raakte. Anders dan in andere action adventures (en vorige Zelda's!) was er ook eigenlijk niks waar ik me aan stoorde of ergerde. Het was gewoon zestig uur aaneengesloten genieten.

En het mooie is: nu ik het hoofdverhaal heb voltooid, kan ik me eindelijk eens verdiepen in de talloze mini-missies, tempels en verdachte plaatsen die ik in de haast om deze review af te krijgen heb overgeslagen. Reizigers, veel plezier, ik groet u!


Een vrouwelijk wezen zonder mond? Onmogelijk!



SCORE 100

Deze Zelda is grootser, mooier, veelzijdiger, ontroerender, perfecter en meeslepender dan alles wat ik sinds Super Mario Galaxy in 2007 speelde. Dus geef ik voor het eerst sindsdien weer eens het hoogst mogelijke cijfer.

JURJEN



Het is nauwelijks te bevatten hoe enorm veel er in die reusachtige wereld valt te beleven.

60-100 UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

TORMENT TIDES OF NUMENERA

READ ALL ABOUT IT!

De lezer sloeg de pagina om, zijn handen nog plakkerig van de chips. 'Torment: Tides of Numenera', kopte de recensie van Simon, met als onderkop 'read all about it'. Het cijfer op de pagina gaf aan dat dat weleens de moeite zou kunnen zijn...



Ontwikkelaar inXile kondigde vooraf met trots aan dat er meer dan een miljoen woorden in het script van deze game zitten. Ik geloof het meteen, want als je iedere nieuwe ontmoeting, gebeurtenis en elke scheet van een nycht-hemeron begeleidt met een alinea of twee beschrijvende tekst, draait de woordenteller overuren. Wie door de wereld van Torment gelopen heeft, snapt ook wel waarom dat zo is. Deze bizarre, extreem diepe scifi/fantasy wereld is namelijk amper met een pen te beschrijven.

The Changing God

Misschien vind je het normaal dat a) een stad zich gevestigd heeft in de buik van een enorm buitenaards wezen, wiens tentakels in verschillende dimensies en universums verankerd liggen. Of b) het verhaal van jouw personage, een bewust zijn dat uit het niets geboren wordt in een lichaam dat achtergelaten is door een God die zelfgemaakte lichamen steeds tijdelijk bewoont om zo het eeuwige leven te verkrijgen. En c) een executie waarbij de nachtmerries van het slachtoffer als een bruine sliert uit zijn mond stromen, om een monster te vormen dat je vervolgens langzaam wurgt met dezelfde sliert waaruit hij bestaat? Zoiets zie je waarschijnlijk dagelijks als je op weg bent naar de Jumbo...

Als je dit nog snapt en meer wil weten: goed nieuws! Dit is de perfecte game voor jou.

Smooth talker

De intrigerende spelwereld is met afstand Torments grootste troef, al blijft de gameplay niet ver achter. Bekijk de screenshots en je verwacht een old skool rollenspel à la Baldur's Gate of Pillars of Eternity. De gelijkenissen zijn er hoor, want ook hier verzamel je compagnons, kun je wapens en armor dragen, rol je van de ene sidequest in de andere en ga je netjes een level omhoog als je genoeg ervaringspunten hebt verzameld, maar daar houden de vergelijkingen ook wel een beetje op.

> **"Ik ben in veertig uur tijd maar één keer in een gevecht verzeild geraakt en zelfs daar lulde ik me halverwege nog uit."**

Zo zou ik jullie bijvoorbeeld graag vertellen over het vechtsysteem, maar ik ben in veertig uur tijd maar één keer in een gevecht verzeild geraakt en daar lulde ik me halverwege zelfs nog uit. Precies zoals ik (heel bevredigend) werkelijk elke confrontatie uit de weg gegaan ben of opgelost heb met mijn zilveren tong. Mijn wapens waren ondoorgrondelijke leugens en zoetgevooisde woorden; het belangrijkste instrument om problemen op te lossen was echter mijn torenhoge intelligentie. Maar misschien speel jij liever de domme kleerkast die alles oplost door iedereen in elkaar te beuken in het turn-based vechtsysteem. Kan ook!

Doe het!

Vandaag de dag zijn we vergeten dat de role playing game niet ontstaan is om met allerlei statistiekjes en steeds sterkere wapens te klooien, maar om simpelweg te doen wat de naam van het genre verraadt: een rol spelen. Soms overdrijft Torment met zijn ellenlange teksten en soms komen er barstjes in de verwondering die het absurd gave design oproept, omdat het allemaal net iets mooier had gekund. Maar aan het einde van de rit is dit wel het meest pure rollenspel dat ik ooit gespeeld heb.

Deze game gaat zo diep, dat alleen spelers die zich volledig overgeven aan hun innerlijke nerd er vol van kunnen genieten. Doe dat zeker, is mijn advies. Want dit is zo'n game die de hele dag in je hoofd blijft spoken, ongeacht wat je aan het doen bent. Trouwens, je hebt geen keus, je móet me wel geloven, ik ben immers niet voor niets de smoothste talker van de gehele Nineth World.



weetje • weetje

InXile brengt met Tides of Numenera eindelijk een vervolg op het veelgeprezen Planescape: Torment uit 1999. Maar dat is precies wat dit bedrijf doet: vergeten klassiekers terugbrengen. Na Wasteland 2 en Tides of Numenera, is Bard's Tale IV de volgende terugkerende koning op de lijst.



Een soort laserbrug? Nou, kijk dan maar uit dat je er niet af lasert...

SCORE 83

Torment: Tides of Numenera is de hardste nerd-game ever, en wie zich daaraan over kan geven zit gebakken. Het zijn de spelwereld en de dialogen die de show stelen, maar het gevoel dat je precies de rol kan spelen die jij wil, is de reden dat je blijft terugkeren naar de Nineth World.

SIMON



Dit is een van die zeldzame games waarin je na de eerste 40 uur meteen opnieuw begint om andere paden en mogelijkheden te verkennen.

1-40 UREN



BASICS

RPG
INXILE
1 SPELER
OUT NOW



NIER: AUTOMATA

2B OR NOT 2B

REVIEW

PS4 | PC

Het is een geweldige maand voor Japanse games en de liefhebbers ervan. Zo hielp Nioh Samuel met het omarmen van Japanse geschiedenis en helpt NieR: Automata hem met het waarderen van hun schizofrene gekkigheid.



Het komt niet zo vaak voor dat er een game voorbijkomt die mij tot in de kern weet te verrassen, maar NieR: Automata overdonderde mij compleet, en dat terwijl het precies doet wat ik ervan verwacht had. Als liefhebber van de output van geestelijk vader Taro Yoko, waaronder dus de (gigantisch ondergewaardeerde) eerste NieR, was ik volledig voorbereid op de mengelmoes aan gameplaystijlen, bijvoorbeeld. Dit is een actie-RPG, waarbij de nadruk ligt op het verkennen van een post-apocalyptische wereld, de progressie van je personage en het meeslepende verhaal, ondersteund door keiharde hack & slash gameplay van ontwikkelaar PlatinumGames. Alsof je een soort Bayonetta Light speelt, hak je je mechanische tegenstanders op spectaculaire wijze aan flarden en teleporteer je door vijandelijke aanvallen alsof het niks is; dit werkt allemaal zo goed dat het me niets zou verbazen als mensen de game niet eens als RPG zouden categoriseren.

De gameplay neemt nieuwe vormen aan wanneer de camera verplicht verschuift, zodat die hack & slash gameplay opeens meer als een 2D-beat'em up wegspeelt. Op kunstige wijze weet de camera stijlvol uit te zoomen, een isometrisch perspectief aan te maken, of zelfs een volledig top-down beeld van de actie weer te geven; elke hoek voelt waarachtig anders.

"Wellicht niet de béste game van het jaar, maar zonder twijfel wel een van de belangrijkste."

Hacken

Nog toffer dan die simpele doch effectief geforceerde camerahoeken, zijn de momenten waarop hoofdrolspeler 2B (een android die voor de mensheid vecht) in een 'flight unit' stapt en de game volledig nieuwe genres verkent: de game schakelt dan moeiteloos tussen een verticale bullet hell shooter (zoals Ikaruga), een horizontale shmup (Gradius), twin-stick shooter (Geometry Wars) en meer.

Dit lijkt in eerste instantie alleen maar gebruikt te worden om de langdurigere openwereld actie af en toe wat op te breken, tot het moment dat je onverwacht een compleet, half uur durend 'level' te spelen krijgt. Dit level bestaat voor de helft uit een continu veranderende bossfight tegen een walvisachtige machine ter grootte van (letterlijk) een eiland, en het was met gemak een van de tofste sequenties van de gehele game. Al viel dit gevecht (vooral conceptueel) in het niet bij een eerder gevecht tegen een opera-zingende robot, die opeens stralen begon af te schieten waarmee ze 2B probeerde te hacken. Dit resulteerde in het moeten spelen van een minimalistische



weetje • weetje

De game bevat een van de beste soundtracks van de afgelopen jaren, bestaande uit wereldmuziek en orkestrale composities met prachtige zang in een fictieve taal. Alsof de soundtracks van Ghost in the Shell en Studio Ghibli films seks met elkaar hebben gehad.

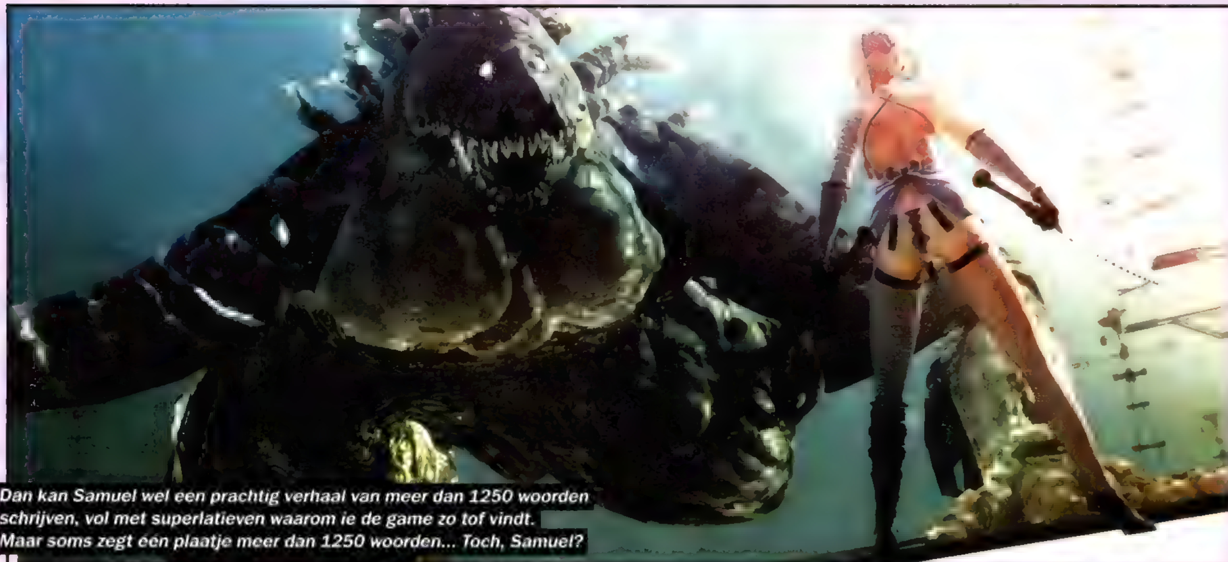


2B, daar heb ik ook nog ingezeten...

twin-stick minigame, tijdens de bossfight, om de hackpoging te voorkomen. Zoiets heb ik werkelijk nog nóóit eerder meegemaakt, en het was geweldig.

Emotieloos

Net als je denkt aan alle gekkigheid en subversiviteit gewend te zijn, en je na een luttele vijftien uur het einde bereikt, speelt de game z'n ware troef uit: deze eerste doorloop was nog maar het begin! De daaropvolgende doorlopen plaatsen je in volledig nieuwe scenario's, gameplaystijlen en zelfs personages, om het verhaal vanuit nieuwe invalshoeken mee te maken en zo het (geweldige) verhaal volledig te begrijpen.



Dan kan Samuel wel een prachtig verhaal van meer dan 1250 woorden schrijven, vol met superlatieven waarom ie de game zo tof vindt. Maar soms zegt één plaatje meer dan 1250 woorden... Toch, Samuel?

Je eerste doorloop is wat dat betreft vergelijkbaar met de tankerproloog uit Metal Gear Solid 2; de waarheid komt daarna pas.

NieR: Automata is niet eens zozeer iets wat je speelt, maar iets wat je laag voor laag pelt, als een ui. Het laat je lachen om robots die Romeo & Julia proberen na te spelen en elkaar vervolgens vermoorden, het laat je op het puntje van je stoel zitten wanneer je door de aanvallen van twaalf vijanden heen teleporteert, het laat je nadenken over filosofische vraagstukken over de essentie van menselijkheid en de betekenis van God én het laat je janken wanneer je de gezichtsloze, emotieloze robots meer menselijkheid ziet vertonen dan de emotieloze 2B die je zelf bestuurt. "Brother, brother... please start moving again, brother", zegt een tinnen blik tegen een kapotte robot met een vervormde, elektronische stem, en het snijdt door je hart. En dat in een game waarin je een sexy android in lingerie bestuurt die gigantische katana's met zich meedraagt.

Belangrijk

NieR: Automata is verre van perfect. Zo zijn de geforceerde camerahoeken altijd stijlvol maar zelden praktisch; vooral bij de ver uitgezoomde gedeelten is het bijna onmogelijk te zien wat jij en de vijanden precies aan het doen zijn.

Technisch is de game af en toe een rotzooitje; de framerate kakt bij het intensere geweld erg vaak in, en ik ben niet één maar twee gamebrekende bugs tegengekomen (waarvan Square Enix mij echter wel beloofde dat die door een Day One-patch verholpen zouden worden).

Ook voelt de game, ondanks z'n grote gebieden, relatief kleinschalig, vooral voor een JRPG van deze uitgever. En ondanks de vele essentiële doorlopen die dit spel rijk is; wie graag een half jaar met z'n rollenspellen doet, kan beter uitwijken naar een Final Fantasy XV.

Maar de game is wel dusdanig charismatisch, verfrissend, gedurfd en zelfverzekerd, dat NieR: Automata meer in mijn hoofd is gaan spoken dan het krachtige Nioh, het uitstekende Horizon Zero Dawn én misschien zelfs meer dan Breath of the Wild.

NieR: Automata is wellicht niet de béste game van het jaar, maar zonder twijfel wel een van de belangrijkste. ✪

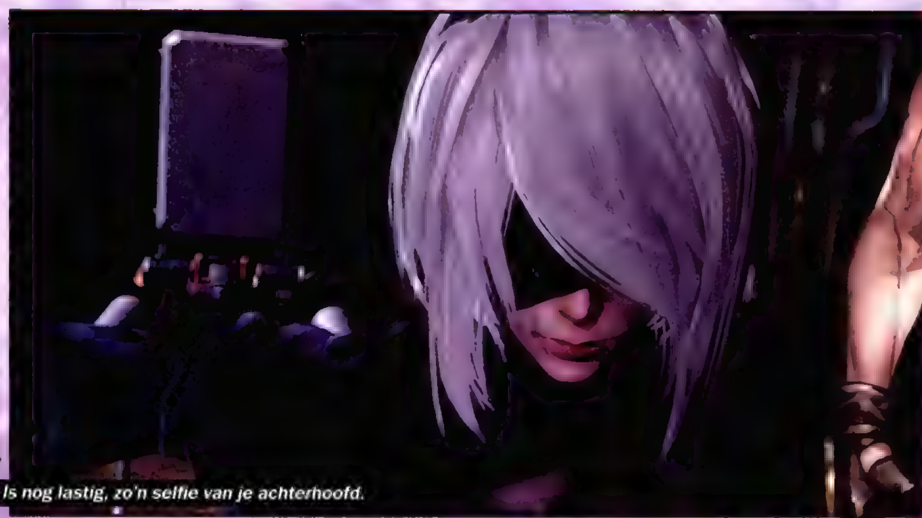
SPOILERS

DE EERSTE NIER IN 'T KORT

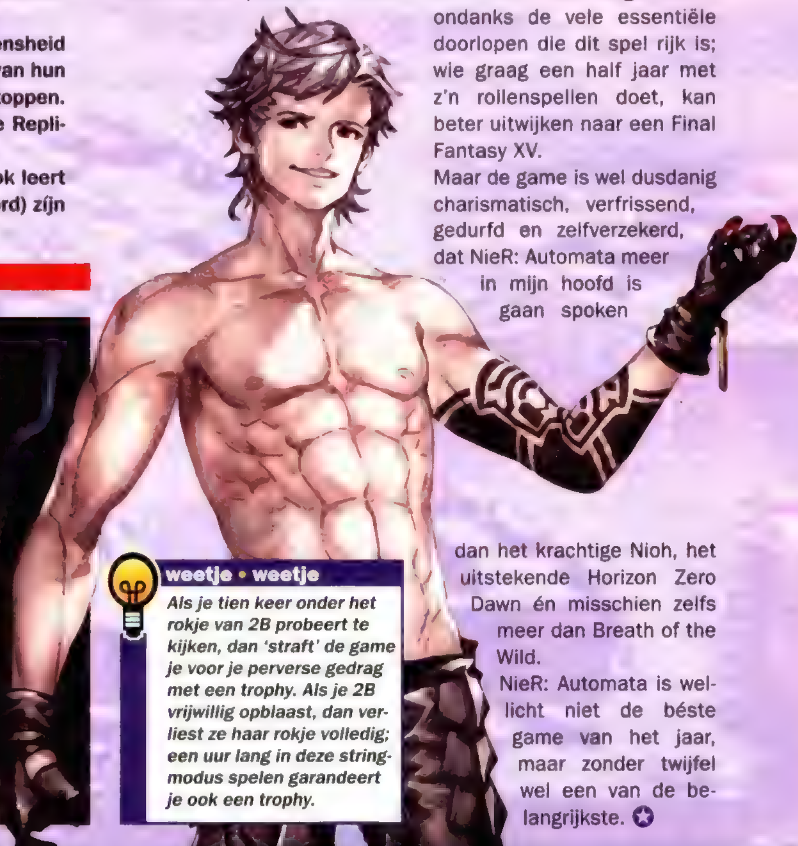
NieR: Automata speelt zich duizenden jaren na de eerst NieR af en kan zonder enige kennis van het eerste deel gespeeld worden, maar ter info toch effe een samenvatting van NieR. De mensheid wordt in 2049 zo goed als uitgeroeid door een bovennatuurlijke, terminale ziekte genaamd The Black Scrawl. Duizend jaar later probeert hoofdrolspeler NieR een geneesmiddel te vinden voor zijn dochter Yonah, en moet het daarbij opnemen tegen duistere wezens genaamd The Shades.

Uiteindelijk komt hij erachter wat de Shades zijn en hoe de vork in de steel zit: de mensheid probeerde aan de Black Scrawl te ontkomen door hun zielen (Gestalts) te scheiden van hun zieke lichamen, om deze vervolgens in nieuwe, immune lichamen (Replicants) te stoppen. Maar dat lukte niet, omdat de Gestalts langzaam hun menselijkheid verloren en de Replicants eigen levens begonnen te leiden.

De Shades zijn dus de Gestalts: de doorgedraaide zielen van voormalige mensen. Ook leert NieR dat hijzelf een Replicant is en dat de leider van de Shades (eindbaas Shadowlord) zijn Gestalt is. En bijna iedereen gaat dood, enzo. Heftige, deprimerende shit. Héérlijk!



Is nog lastig, zo'n selfie van je achterhoofd.



weetje • weetje

Als je tien keer onder het rokje van 2B probeert te kijken, dan 'straft' de game je voor je perverse gedrag met een trophy. Als je 2B vrijwillig opblaast, dan verliest ze haar rokje volledig; een uur lang in deze stringmodus spelen garandeert je ook een trophy.

SCORE 87

NieR: Automata is niet voor iedereen. Sterker nog, het lijkt zich vooral te richten op de meest verfijnde liefhebbers van het medium door schijt te hebben aan gameplayconventies, net zoals het oeuvre van David Lynch perfect voer is voor hardcore cinefielen. En dat juich ik alleen maar toe!

SAMUEL



Ongeveer vijftien uur voor doorloop A. Reken voor het hele verhaal veertig uur. De platinum trophy kun je in zo'n zestig uur halen.

40 UREN



BASICS

JRPG
PLATINUMGAMES / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

HORIZON ZERO

HET ZIJN DE KLEINE DINGEN DIE EEN



REVIEW

PS4

Voor een titel zo groot en groots als Horizon Zero Dawn, is het opvallend dat het vooral de kleine dingen zijn waar je uit blijdschap de Robot van doet. Krampachtig spastisch dansend, alsof het de minst coole periode uit de jaren '80 is, zoomt Wouter in op de details.


Dit is een zwaar gepantserde gierensoort: de giertank.

De verhaalvertelling in Horizon Zero Dawn is, ondanks een ijzersterk begin, niet perfect. Op een paar actievolle en verrassende hoogtepunten na, wordt alles voornamelijk verteld door pratende personages, want ja, dat is hoe een (open-wereld) game rolt. Gelukkig is het geen straf om naar de characters in Horizon te kijken, want de meesten zien er echt fantastisch uit, waarvan sommigen zelfs downright pretty zijn! Sommige Aziatische dames lijken rechtstreeks uit een post-post-apocalyptische versie van modellen/dating app Happn te zijn gewandeld, terwijl andere knakkers (zoals de psychotische bandiet/moordenaar Nil) zelfs de habijt van een monnik af kunnen charmeren. En dat allemaal door een aantal zeer subtiele trekjes die de gezichten vertonen. Een klein twitchje van de ogen zo nu en dan. Een mini-grimasje, een subtiel fronsje. Jammer genoeg zijn de bewegingen van de armen weer zo ouderwets als Jan Klaassen en Katrijn.

Blauwe lichten

Licht: je weet pas hoe belangrijk het is als je ziet hoe fucking prachtig het kan zijn. En in Zero Dawn wordt er met lichtstralen gesmeten alsof het penseelstreken zijn. Niet alleen de zonnestralen die langs een bergketen door een bladerdek heen schijnen alsof Bob Ross is losgegaan dragen daar aan bij, maar vooral de blauwe lichten doen het 'm voor me. De ogen van de Watchers, de eerste robots die je ziet, bijvoorbeeld. Of het schijnsel van je Focus; het handige apparaatje dat Aloy aan het begin van de game krijgt en waarmee je onder andere de zwakke plekken van de robots kunt scannen, die vervolgens ook weer blauw (of oranje) oplichten. Ik weet niet wat het is met Guerrilla Blue, maar het heeft een hypnotiserend effect op me en ik hou ervan!

Bizarre geluiden

Ik heb al eens met een sound designer van Guerrilla gesproken over Killzone en welke geluiden ze allemaal op wat voor manier zelf hadden gemaakt. Het is namelijk heel makkelijk om gewoon een bestand van stock-geluiden erop na te slaan (om die reden hoor je in films vaak de Wilhelm Scream, het 'hek dat piept'-geluidje en dat tergende geluidje van giechelende kinderen) en dit in je game te smijten, maar Guerrilla neemt bijvoorbeeld het lawaai van Amsterdamse trams op en verandert dat in het gegier van een langs vliegend spaceship. Als ik me niet vergis, gebruikten ze zelfs het piepen van hun opengaande dakramen ergens in hun game! De Snap- en Thunderjaws van Horizon Zero Dawn hadden bij een mindere studio kunnen klinken als een grommende beer in combinatie met wat piepend staal. Klaar! Gelukkig is dat niet het geval, want er komt een heel bombardement van onaardse klanken op je af als je belaagd wordt door een Sawtooth. Je voelt je je automatisch opgejaagd!


weetje • weetje
Wouter heeft ook een wat minder op de details ingaande review geschreven voor de site: PU.nl/HorizonZeroDawnReview

Er is nog veel meer interessant en origineel sound design; zo weet je niet wat je hoort als je in Focus mode (de tijd vertraagt waardoor je beter kan mikken) zit en je hoort een Glinthawk schreeuwen. Bizar! Het 'gehinnik' van een Strider, wat een soort paard is. Freaky! Het donderend geraas van een neerstortende Stormbird. Indrukwekkend!

Tallnecks

Ook het gestamp van een Tallneck behoort tot een van m'n favoriete geluiden uit Horizon Zero Dawn. Al van tientallen


Met Aloy moet je het niet aan de stok krijgen.

DAWN

GAME GROOTS MAKEN

meters afstand hoor je de robo-giraf met een UFO als hoofd lopen; een onheilspellend gedreun waar je bijna het gevoel van krijgt dat de grond IRL ook aan het schudden is.
Om een Tallneck iets kleins te noemen is dan ook een beetje raar, maar in feite is het niet een heel groot of belangrijk element van de overall game. Tallnecks hebben namelijk dezelfde functie als Radio Towers uit een Far Cry, of Viewpoints in Assassin's Creed: als je ze beklimt, dan wordt de map onthuld. Maar je hebt het niet per se nodig, er zijn er maar vier en het is zóveel leuker dan een torentje beklimmen. De Tallnecks lopen namelijk rond en dus zal je je sprong op hun, uh... nek, moeten timen op het moment dat ze langs een rots of iets anders beklimbaars op gelijke hoogte lopen. Soms loopt er zelfs een leger van robots om z´n voeten heen, of wandelt het beest door een kamp vol baddies, waardoor je elke keer weer op een verrassende manier de Tallneck moet bestijgen.

Bloempjes plukken

Aloy is een meisje, dus plukt ze bloemetjes. Nee, dat is flauw, helemaal om dat Horizon Zero Dawn juist een behoorlijk vrouw- en rassenvriendelijk spelletje is, zelfs een beetje links. Dat terzijde, want veel plukken zal je zeker! Niet alleen stukken hout voor je pijlen, maar ook bloempjes voor in je medicine pouch en planten voor verschillende drankjes.
Dat 'foragen' is gek genoeg helemaal geen straf, want elk soort plantje maakt weer een ander geluidje en het is leuk om langzamerhand elk stukje flora te herkennen voor wat het is. Bovendien, en dat is weer iets typisch Horizon Zero Dawn-subtiels, kan je gewoon plukken terwijl je rent. Aloy stopt dan natuurlijk wel om te bukken, maar rent meteen daarna weer gewoon verder, zonder dat je opnieuw een knop hoeft in te drukken. Daar kan menig Ubisoft-game wat van leren... eh, als ze dat niet al gedaan hebben, want ik heb de laatste drie AC-titels niet meer gespeeld.


Incoming bitch slap!

"Een open-wereld game die tientallen uren afwisselend en onvoorspelbaar blijft."

Beziggehouden worden

Yup, dit is wéér een open-wereld game en daar hebben we er natuurlijk al enorm veel van gespeeld. Maar de betere sandbox-titels weten je bezig te houden, zonder dat je door krijgt dat je maar een beetje bezig gehouden wórdt. Assassin's Creed is daar wat mij betreft best wel slecht in, GTA is de meester en nu blijkt dat Horizon er ook wat van kan. Je hebt natuurlijk de standaard collectibles, side-missions en upgrades, maar er zijn ook wat minder prominente bezigheden die toch leuk zijn en je tegelijkertijd kennis laten maken met nieuwe wapens plus gameplay-mechanieken. Zoals de tutorials bijvoorbeeld; opdrachtjes die je unlockt elke keer als je een nieuw wapen koopt of krijgt (laat drie keer meerdere vijanden tegelijk exploderen met een bom uit je katapult, bijvoorbeeld).
De Hunter-opdrachten zijn qua opzet wat minder origineel, hoewel deze uitdagingen wel erg spannend en flink moeilijk kunnen zijn. Toen me gevraagd werd om met de disc launcers van een Thunderjaw een stel Sawtooths af te knallen, brak het zweet me al bij voorbaat uit, kan ik je vertellen. Maar toen ik het haalde, deed ik voor de honderdste keer de Robot.


De perfecte plek om alle Turkse zenders te kunnen ontvangen.


Mmm... een soort metalen leeuw? Een loden Loekie?



SCORE **92**

Guerrilla heeft 't klaargespeeld: een open-wereld game maken die tientallen uren afwisselend en onvoorspelbaar blijft, met actie die veel uitdagender en leuker is dan dat van genregenoten. Misschien iets minder origineel en technisch superieur dan je misschien dacht, maar alsnog een TOPPER.

WOUTER



In iets meer dan zestig uur had ik alle collectibles gevonden en alle missies gedaan, maar nog niet alle documentjes gescoord.

60 UREN



BASICS

OPEN WORLD GAME
GUERRILLA GAMES / SONY
1 SPELER
OUT NOW

SAMUEL VS JURJEN IN...

1-2 SWITCH

Tijdens een Switch-event in Amsterdam gingen Samuel en Jurjen helemaal los met 1-2 Switch, een partygame die mensen aanspoort tot obsceen gedrag. Tijdens hun switchende bespreking worden ze het niet helemaal eens over de waarde van het gebodene... dus dit keer twee afzonderlijke scores!



Okay, ik geef toe, ik heb best wat gelachen met die 1-2 Switch. Bijvoorbeeld tijdens Fopduel. Maar meestal was mijn grijns er een die mijn ongemak moest verhullen. Bijvoorbeeld tijdens het melken van koeien in Melktijd. Of dat spelletje waarin je luchtgitaar moet spelen. Of dat je die Joy-Con voor je gezicht moet houden en heel snel je mond moeten openen en sluiten in Eetwedstrijd. Doorgaans speel ik games om me even cool en stoer te voelen. Wat dat betreft is 1-2-Switch wel uniek, want de game lijkt precies het tegenovergestelde te beogen.



Besef wel dat we de game hebben gereviewed op een event waar je de game alleen kon spelen met vreemden en de altijd glimlachende medewerkers van Nintendo. Dat maakt het trekken aan een onzichtbare uier natuurlijk een stuk ongemakkelijker dan het al is. De game is bedoeld als melige partygame voor (voornamelijk) volwassenen die al een slokje op hebben; een beetje als het bekende kaartspelletje Cards Against Humanity. Het doel is niet om 'te winnen' of 'goed te worden', maar om je collectief helemaal suf te lachen wanneer die vriendin met die flinke bos hout voor de deur, die virtuele champagnefles suggestief staat te schudden. En wat dat betreft denk ik dat 1-2 Switch z'n doel best bereikt.

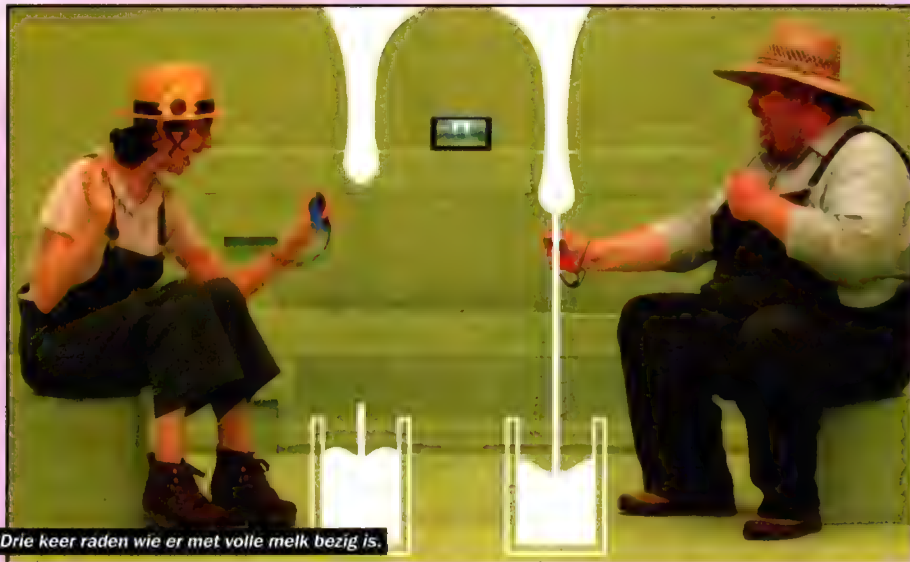


Kijk, daar hebben we de kern van het probleem denk ik wel te pakken. Ik heb namelijk geen vriendin met een flinke bos hout voor de deur. Aan de andere kant: er zitten in mijn huis wel vaak volwassenen die een slokje op hebben. En natuurlijk werkt 1-2 Switch dan wel, als aanjager om effe lekker gek te doen. Ik zie dat ook wel zitten hoor, een 1-2 Switch-feestje geven. Effe een potje Samuraiproef of Toverstrijd met mijn broertje. Of die ene vriendin met het bescheiden takkenbosje voor de deur als een aap op haar bescheiden borstjes laten slaan. Maar ook daarbij voorzie ik issues. Het is namelijk niet zoals met tennis of bowlen uit Wii Sports dat je de controls instant doorhebt. Bij elk spelletje moet je die Joy-Cons weer anders vasthouden, en er anders mee bewegen. Dat zal voor beginnende spelers meer frustratie dan feest worden.



Ze zetten hopelijk toch wel in de gebruiksaanwijzing dat die Joy-Con niet eetbaar is? Ik zie dat alweer misgaan bij dit soort dwazen.

"Doorgaans speel ik games om me even cool en stoer te voelen. 1-2-Switch lijkt precies het tegenovergestelde te beogen."



Drie keer raden wie er met volle melk bezig is.



Dat is waar; dat gorillaspelletje wat jij noemde (Apetrots) had ik zelfs na de instructievideo nog niet door. Ik kwam er spelenderwijs pas achter dat ik niet echt op m'n borst moest slaan maar alleen de beweging diende te maken, anders raakte de Joy-Con van slag.

Mijn voornaamste kritiekpunt is dan ook dat de kwaliteit van de 28 spelletjes niet even constant is, zowel qua speelplezier als qua toegankelijkheid. Al kan dat ook iets te maken hebben met hoe we als mensen allemaal anders in elkaar zitten, hoor; ik was bijvoorbeeld verschrikkelijk in Kluiskraak - waarbij je de controller zachtjes moet draaien en trillingen moet voelen - terwijl een andere journalist dat in enkele seconden uitgespeeld

had. En ik was juist weer erg goed in Schatkist, waarbij ik de Joy-Con telkens in een andere hoek moest kantelen om de kettingen van een kist af te trekken, terwijl mijn medespeler dáár juist weer niks van leek te bakken. (Conclusie: ik ben een lompe boer met weinig nuance maar veel energie.)



Als je het zo zegt, klinkt het heel wat: 28 games. Maar dat mag ook wel, voor de vijftig euro die dit feest moet kosten. En geef toe, veel van de spelletjes die je noemt, zoals Kluiskraak en Schatkist, lijken vooral bedoeld om de subtiele trillingen van de Joy-Con te demonstreren.

Vanuit dat perspectief, vind ik dat Nintendo 1-2 Switch gratis bij de Switch had moeten leveren, zoals Wii Sports bij de Wii werd geleverd. Een extra setje Joy-Cons kost trouwens 75 euro. Had anders dáár die 1-2 Switch bij geleverd, zoals je destijds de combi van een Wii-remote en Wii Play kon kopen. Ook de beste van de 28 games (Fopduel en, eh, Knallende Kurken misschien?) zijn nog een stuk magerder dan de minigames in Wii Sports en Wii Play. Bovendien hadden die games de eenzame speler ook nog iets te bieden. Maar ik ga dus echt niet in al mijn eenzaamheid aan een onzichtbare uier lopen rukken tot de melk eruit spuit.





De minigame Slappe Bak.



Zelfs áls ik heel erg advocaat van de duivel had willen spelen, had ik niet kunnen ontkennen dat alles aan 1-2 Switch schreeuwt dat het meegeleverd had moeten worden met de Switch, ja. Al heb ik die mening niet eens omdat een groot deel van de games laat zien hoe tof HD Rumble nou precies is; ook veredelde techdemo's kunnen immers erg leuk zijn en mogen dus best geld kosten - zoals inderdaad Wii Play.

Nee, ik vind dat het gratis bij de console had moeten zitten juist ómdat het dus zo'n gelimiteerd bereik heeft: huisfeestjes en afterparty's. Er zijn weinig mensen die specifiek daarvoor zo'n game gaan kopen, maar als ze het al gratis hebben liggen, dan zijn ze echt wel veel sneller geneigd om dat effe aan hun vrienden te laten zien op een vrijdagavond. Dan kun je gemakkelijk even Teamduel opstarten en een half uurtje losgaan.

En ik wil echt benadrukken dat, in de juiste context, je ook wel écht met deze game zult willen losgaan. Dat je bij de meeste spelletjes niet eens naar het scherm hoeft te kijken, is daarbij niet alleen volledig nieuw, maar het stimuleert de sociale interactie met de andere spelers ook daadwerkelijk. Elkaar in de ogen moeten aankijken en vervolgens in de lach schieten, brengt mensen samen.

DE 10 LEUKSTE 1-2-SWITCH GAMES

10. Honkbal: Eén speler gooit een snelle óf langzame bal en de ander probeert 'm zo hard mogelijk het veld uit te slaan. Werkt verrassend goed op basis van slechts gevoel en het geluid van de Switch.

9. Bord in Balans: Hierbij moet je door je pols te draaien proberen een ronddraaiend bord op een stok te balanceren, net als in het circus. Een van de betere games om de subtiliteiten van HD Rumble mee te demonstreren.

8. Luchtgitaar: Scoor zoveel mogelijk punten door als een echte rockster op de hardrock-muziek mee te jammen. Hierbij is niet alleen belangrijk dat je zo hard mogelijk op je 'gitaar' jengelt, maar dat je ook het publiek meekrijgt door in de brug je vuist in de lucht te pompen.

7. Zwaardgevecht: Je hebt drie hartjes, en kunt blocken en aanvallen. Timing en je tegenstander goed in de gaten houden zijn hierbij erg belangrijk. Simpel doch spannend.

6. Tafeltennis: Net als bij Honkbal moet je hierbij op basis van gevoel, geluid en HD Rumble aanvoelen waar de bal is, en dat werkt uitstekend.

5. Schatkist: Hierbij is het wél belangrijk om naar het scherm te kijken, want daarop kun je zien hoe je de Joy-Con moet kantelen om de ketting precies los te trekken.

4. Knikkerkampioen: De ultieme game om mee aan te tonen dat HD Rumble pure hekserij is. Je voelt écht dat er knikkers in je controller rondbewegen.

3. Knallende Kurken: Hot Potato, maar dan suggestiever. Schudt de 'fles' snel op en neer, en geef 'm door aan de volgende speler voordat de kurk knalt.

2. Samoeraiproef: De een moet het 'zwaard' op het hoofd van de ander slaan; de ander moet het lemmet tegenhouden door met beide handen op het juiste moment te klappen. Schijnbewegingen en goede reflexen zijn hierbij essentieel.

1. Revolverduel en Fopduel: Hand bij de heup, wachten op het sein en dan zo snel mogelijk schieten. De game berekent vervolgens niet alleen wie het snelst geschoten heeft, maar ook wie de juiste schiethoek te pakken had. Fopduel is extra hilarisch, want daarbij krijg je eerst een paar valse seinen en moet je wachten tot er 'vuur!' wordt gezegd. Heb me nog nooit zo bedrogen gevoeld als toen de game 'furie!' zei en ik verloor omdat ik al geschoten had.



SCORE 39

Als partygame en 'zet jezelf voor lul'-game biedt 1-2 Switch best wat om te lachen. En de 28 microgames laten goed zien wat de Joy-Cons allemaal kunnen. Toch vind ik het totaalpakket te mager voor een opzichzelfstaande release.

JURJEN



SCORE 67

1-2-Switch komt maar zelden écht goed uit de verf, wat zonde is, vooral omdat de game niet gratis is. Maar als ijsbreker op een verjaardagsfeestje of bezigheidstherapie op een afterparty? Hilariteit gegarandeerd.

SAMUEL



Na twee avondjes gek doen, ben je er waarschijnlijk wel klaar mee.

6 UREN



BASICS

PARTY GAME
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

SNIPER ELITE 4

NAZIBALLEN KNALLEN



Er klaagt bijna niemand over het feit dat er wéér een Sniper Elite game is uitgekomen die grotendeels hetzelfde doet als zijn voorgangers. Volgens Tjeerd komt dat gewoon omdat de formule en de verbeteringen té sterk zijn.



Zelfs Nazi's blijken dus een hart te hebben.



REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

Tot mijn verrassing is Karl Fairburne opnieuw de hoofdrolspeler in Sniper Elite 4, want eigenlijk is het een beetje een achterhaalde held. Maar ja, er is wel meer achterhaald aan deze game. Zo laat de techniek te wensen over, zit er een heel gek scherpte-diepte effect in waardoor de omgevingen soms bizar lelijk uit de verf komen en ook de animaties en stemacteurs zijn vaak lachwekkend slecht. Voeg daarbij het matige schrijfwerk en... oh wacht, ik zie je inmiddels al met grote verbazing naar het cijfer kijken. Laat ik dan maar beginnen met vertellen waarom deze game dan wél zo goed is dat ie een 81 verdient.



weetje • weetje

Karl Fairburne wordt ingesproken door de briljante acteur Tom Clarke Hill. Je weet wel, die gast die Photographer 2 speelde in de film Fantastic Beasts and Where to Find Them en Thug 4 in Batman: Arkham VR.

Op z'n Italiaans

Ten eerste is de setting heel tof; Italië is sowieso cooler dan de woestijn uit het vorige deel - al was die omgeving wel wat gevarieerder dan je misschien zou denken. Italië is in ieder geval een prima locatie voor al je sniperdromen, want het platteland met z'n boerderijtjes, slingerweggetjes, dorpjes en kloosters, leent zich perfect voor de immense vrijheid die je krijgt.

De acht levels die de game telt zijn enorm groot; in elk level kun je zelf bepalen hoe je je missie aanpakt en of je de vele zijmissies laat liggen of juist effe meepikt. Dat laatste is aan te raden, want die zijmissies vormen een toffe afwisseling en helpen je bij het ontdekken van de immense omgevingen.

"Een deel dat op alle vlakken zijn voorgangers overtreft."

Je zult daarom ook niet snel door de levels heen zijn; het kostte mij regelmatig meer dan twee uur om het hoofddoel te behalen, vaak omdat ik eerst ook alle optionele doelen wilde afwerken en daardoor regelmatig dingen vond die niet helemaal op de route lagen, maar die ik wel prima kon gebruiken, zoals handige boobytraps en ammunitie of een ouwe stroomgenerator die zoveel lawaai maakt dat kogels niet te horen zijn.

Hoopje nazi's

Omdat alles zo groots is opgezet, is het een must om je omgeving uitgebreid te verkennen voordat je actie onderneemt. Zo lig je regelmatig in de bosjes met je verrekijker om je aanvallen zorgvuldig te plannen en voor te bereiden. Dat is zeker de moeite waard, want op het eerste gezicht zul je vermoedelijk niet doorhebben hoeveel mogelijkheden er zijn om je doelwit te bereiken. Er zijn talloze weggetjes in de maps en sommige vind je pas als je op de vlucht bent of zoekt naar een perfect plekje om te snipen.

Op de momenten dat mijn geduld voor complete stealth een beetje begon op te raken, was het overigens nog steeds prima mogelijk om het level te behalen. Sterker nog; af en toe ging 't iets té makkelijk. Zo kon ik nadat ik was ontdekt soms toch nog een gigantische hoop nazilijken verzamelen omdat ze keurig een voor een de hoek om kwamen rennen en ik ze daardoor ook een voor een de keel door kon snijden.

This is my rifle

Gelukkig ligt de focus van de gameplay niet op dit soort situaties, want Karl blijft gewoon een gast met een sniper rifle die het voornamelijk moet hebben van stealthy gameplay.

Er zijn vele verschillende guns die je kunt gebruiken, zoals de legendarische Lee Enfield en de Italiaanse Carcano (het



Snipers moeten vaak zo lang stilzitten, dat ze soms het gevoel hebben dat ze wortelschieten.

geweer dat Harvey Lee Oswald gebruikte om John F. Kennedy mee te vermoorden). Iedere sniper rifle heeft z'n voor- en nadelen; zo doet de een meer schade, daalt de kogel van de andere minder vlot of kun je sneller achter elkaar schieten. Je kunt de geweren niet meer customizen zoals in deel 3, maar met genoeg kills kun je het wapen wel upgraden, zodat je verder in kunt zoomen of meer schade doet. Het is een onwijze kick - zeker op de wat hogere moeilijkheidsgraden - om je kogel van belachelijk grote afstand in de oogkas van een officier te zien belanden. Je moet daarbij rekening houden met wind, het dalen van de kogels, je hartslag en het effect op het bewegen van je loop.

Sowieso zit er een licht progressiesysteem in, want hoe hoger je level is, hoe meer perks je kunt unlocken, zoals minder valschade of net iets meer lucht in je longen, al zijn het zulke lichte voordelen dat ze weinig directe impact hebben op de gameplay.



Killcam

Als je eenmaal je wapen in je handen hebt, is het enige dat telt: ervoor zorgen dat er een kogel op de meest spectaculaire manier dat vieze vunzige nazigespuis binnendringt. En dat kan prima, want een van de vetste dingen aan de Sniper Elite reeks is de X-Ray Killcam, waarmee je precies kunt zien welke schade je kogel aanricht, en welke botten of organen de klos zijn als jij die trekker overhaalt.

Ik moet daarbij wel zeggen dat de impact die je voelt bij de killcams totaal afwezig is als je niet precies hoofd, hart, longen, lever, darmen of ballen raakt. Want als je ziet hoe je hersenpannen compleet kunt verbrijzelen, onderkaken eraf kunt schieten en ruggengraten kunt doorboren, is het teleurstellend om te ervaren dat je tegenstander direct opkrabbelt zodra je er ietsje naast zit of op de knieschijven mikt. Daarnaast is het vreemd genoeg nog moeilijker geworden om iemands ballen te raken. Zijn ze bij die Italiaanse fascisten misschien nog niet ingedaald?

Slimme boobytraps

Toch is de enorme vrijheid die de game je biedt, waardoor je ingewikkelde vallen kunt zetten om een heel peloton van die boeven om te leggen, misschien wel het leukste van alles. Zo is het mij gelukt om, terwijl ik een kilometer verderop was, drie nazi's te laten ontploffen door een collega van hen te vermoorden en strategisch naast een tankwagen te plaatsen met een mijn op z'n lijk. De nieuwsgierige vrienden werden compleet verrast door de enorme explosie.

Op die manier kun je heerlijk spelen met je vijanden en zet je ze door slim te plannen, te bewegen en boobytraps te plaatsen compleet op het verkeerde been, terwijl je zelf als een dief in de nacht weg kunt sneaken.

Het is nog toffer om dat te doen in co-op, wat door de schaal, je opties en de leukere maps nu veel beter uit de verf komt dan in het vorige deel. Ook de andere multiplayer modi hebben uitgebreidere opties, betere maps en zorgen voor een fantastische ervaring.

En zo perst Rebellion er weer een deel uit dat op alle vlakken zijn voorgangers overtreft. Toch, de volgende keer zal er ook technisch vooruitgang moeten worden geboekt, want deze engine heeft echt wel een upgrade nodig.

DLC

We zijn inmiddels wel gewend aan DLC, maar in deze game werd het zo in m'n smoel geduwd, dat ik effe moest slikken.

Op het moment dat de game uitkwam, was er namelijk meteen al DLC beschikbaar en bij het kiezen van je loadout krijg je direct in het begin al vier wapens te zien die je niet kunt kiezen omdat het DLC is. Gelukkig krijg je zonder DLC met 30+ uur aan gameplay echt wel waar voor je geld, anders was dit zwaar kut geweest.


Ze zouden een standbeeld op moeten richten voor de man die Hitler doodde...

SCORE 81

Ook al is de uitwerking van het verhaal en de techniek matig, de gameplay staat als een huis met meer opties en mogelijkheden om te spelen met je vijanden. Daarnaast is de multiplayer sterk verbeterd en echt een fijne aanvulling op het uitgebreide singleplayer pakket.

TJEERD



In de singleplayer kun je easy 25 uur stoppen en die is heerlijk herspeelbaar, mét challenges. En check ook de multiplayer, vooral in co-op.

30+ UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
REBELLION / KOCH
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

NIOH

YO-KAI WATCH VOOR MASOCHISTEN

Als je het tweede en laatste DLC-pack voor Dark Souls III niet meetelt, dan krijgen we dit jaar géén Souls game van FromSoftware! Dat komt heel mooi uit voor nieuwkomer Nioh, die deze leegte op uitstekende wijze weet op te vullen.

Het mag dan een Souls kloon zijn, het hoofdpersonage komt rechtstreeks uit The Witcher gewandeld.

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Nioh is een onvervalste, schaamteloze Dark Souls kloon. En dat heeft ontwikkelaar Team Ninja - je weet wel, de studio achter Ninja Gaiden - heel bewust gedaan, maar alsnog zijn de overeenkomsten absurd talrijk. Wanneer je respawnt bij je shrine (lees: bonfire) en meteen langs de shortcut-ladder omhoogklimt om voorzichtig je verloren amrita (lees: zielen) terug te halen voordat je wéér het loodje legt, dan begin je je bijna af te vragen of je niet gewoon Dark Souls IV zit te spelen.

Maar voordat je nu moord en brand schreeuwt: Dark Souls ontwikkelaar FromSoftware kopieerde in 2009 in feite Ninja Gaiden met hun game Ninja Blade, dus dat Team Ninja nu de Dark Souls blauwdruk heeft gejat voor Nioh, maakt het cirkeltje stiekem gewoon rond.

Hoe dan ook, aangezien Nioh niet beoordeeld kan worden zonder het in de context van de Souls games te plaatsen, is dat precies wat ik hier ga doen.

NIOH VS. DARK SOULS: FIGHT!

HET VERHAAL EN DE PRESENTATIE

Iedereen die voor 't eerst Dark Souls speelt, vraagt zich altijd af over 't verhaal: waar is 't, en waar gaat 't in godsnaam over!? Dit komt omdat Dark Souls z'n relatief minimalistische doch verrassend uitgebreide verhaal 'verstopt' heeft. In z'n personages, in het leveldesign, in de beschrijvingen van de voorwerpen...

Wie de tijd neemt om zelf de puzzelstukjes bij elkaar te zoeken, wordt beloond met een geweldig plot en diepgaande, tragische personages. Maar goed, je moet het 't allemaal wel zelf met een beetje fantasie aan elkaar lijmen.

Het verhaal in Nioh is een stuk minder sterk - iets over een kwaadaardige alchemist die strijdende clans tegen elkaar probeert uit te spelen - en wordt op traditionelere doch prachtig vormgegeven wijze gepresenteerd.

En waar Dark Souls z'n narratieve elementen in een tof, maar enigszins ingetogen gothic-fantasy wereldje douwt, pakt Nioh groots uit door fantasie te mengen met eeuwenoude Japanse folklore en echte geschiedenis. Zo heeft hoofdpersoon William Adams écht bestaan; hij werd in de 17e eeuw de eerste westerse samurai ooit, bijvoorbeeld. Nou heeft hij natuurlijk nooit als een bovennatuurlijk begaafde moordmachine oni lopen slachten, maar dat maakt het niet minder vet om hem in Nioh tegen allerlei yokai en legendarische krijgers als Oda Nobunaga te zien vechten.

Ik prefereer de minimalistische en originele manier waarop Dark Souls z'n tragische verhaal aan de speler ontvouwt, maar daarentegen weet Nioh hogere ogen te gooien qua setting en klasse.

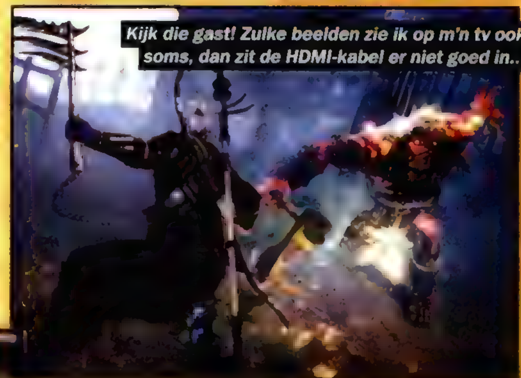
WINNAAR: GELIJK SPEL



weetje • weetje

Ook hoofdslechterik Edward Kelley heeft echt bestaan; hij was een notoir occultist, medium en alchemist. Hij stierf in gevangenschap in 1597 nadat hij in de cel werd gegooid vanwege z'n leugens en onvermogen om metaal in goud te veranderen.





Kijk die gast! Zulke beelden zie ik op m'n tv ook soms, dan zit de HDMI-kabel er niet goed in...

HET LEVELDESIGN

Dark Souls behaalde mede dankzij z'n leveldesign onmiddellijk klassiekerstatus: speelwereld Lordran voelt écht, voornamelijk dankzij z'n subliem ontworpen, organisch in elkaar overlopende gebieden waarmee het z'n positieve label als Metroidvania zelfs ontsteeg.

Nioh gooit het over een andere boeg, door voor een veel traditionelere level- en missiestructuur te kiezen, waarbij je afzonderlijke levels selecteert op een landkaart; levels die later herspeeld kunnen worden met lichte veranderingen en nieuwe missiedoelen. Het voordeel hiervan is dat Nioh zich beter leent voor kortere speelsessies van, bijvoorbeeld, een uurtje. De weg kwijtraken is hierdoor zo goed als onmogelijk, wat de nadruk op combat ten goede komt. En ondanks de inherente lineariteit heeft Team Ninja deze levels toch vol slim geplaatste zijpaadjes en vernuftig verstopte geheimen weten te proppen; het gevoel van verkenning en ontdekking is alsnog aanwezig.

Maar hoewel de levels prachtig vormgegeven locaties zijn die het Japanse DNA van de game versterken (vochtige grottenstelsels, weelderige tempels en boerendorpjes) ogen ze thematisch niet altijd even spannend en heel af en toe zelfs ietwat 'makkelijk', vooral in vergelijking met de prachtige, fantasievolle locaties die de Souls franchise weet voor te schotelen.

WINNAAR: DARK SOULS

DE COMBAT

Oh, wat speelt Dark Souls lekker weg. Met twee aanvalsknoppen en wat defensieve opties weet het belachelijk diepgaande combat neer te zetten. Hack & slash-combat die de ellenlange combo's en het hersenloos button-bashen van vroeger vervangt door een secuurdere, geduldigere manier van vechten. Het perfectioneert actie waarbij verdediging net zo belangrijk is als de aanval, en het in de gaten houden van je uithoudingsvermogen belangrijker dan de schade die je doet.

Nioh heeft niet geprobeerd het wiel opnieuw uit te vinden, maar heeft wél wat extra lagen diepgang en plezier toegevoegd aan een vechtsysteem dat voorheen perfect leek. Léék. In Dark Souls kun je met wapens verschillende aanvallen uitvoeren afhankelijk van of je ze met één of twee handen vasthoudt, maar Nioh voegt daar eigenlijk een derde speelstijl aan toe door Stances te introduceren. Je kunt je wapens laag (snel), midden (defensief) of hoog (offensief) vasthouden, en dat verandert niet alleen hun movesets, maar ook de gehele speelstijl. Normale vijanden? Middelste stance. Een vernietigend snelle baas? Laag, zodat je genoeg uithoudingsvermogen overhoudt om aanvallen te ontwijken. Een nietsvermoedende vijand die jou niet ziet aankomen? Hoog, en dan rammen met die hap.

Maar Nioh verandert ook de manier waarop uithoudingsvermogen (lees: ki) gebruikt wordt. Na elke serie aanvallen die je uitvoert, heb je een fractie van een seconde om op R1 te drukken en, bam, meteen een groot deel van je verbruikte ki terug te krijgen. Dit motiveert de speler om veel offensiever te spelen en continu gefocust te zijn.

Wat combat betreft doet Nioh meer dan slechts van Dark Souls jatten; het weet er uitmuntend op voort te bouwen.

WINNAAR: NIOH

DE BELONINGEN

Het vergaren van loot is in bijna elke game een verslavend onderdeel en Dark Souls laat ons daarom naar hartenlust grinden voor die zeldzame zwarte katana of dat ene kekke harnas. Vervolgens kunnen we die loot sterker maken en aanpassen met wat niet al te ingewikkelde upgrade-opties, en, voilà, het resultaat is een prima systeem om nieuwe gear mee te vergaren.

Nioh heeft z'n gear-systeem ook gejat, maar niet van Dark Souls, maar van games als Diablo III en Destiny. In Dark Souls is uiteindelijk elke claymore hetzelfde, waardoor je weet waar je naar op zoek moet, maar in Nioh kunnen twee identieke ijzeren bijlen compleet verschillende aanvalsstatistieken en bonussen hebben. De kwaliteiten van de wapens zijn, in feite, volledig willekeurig. Het voordeel hiervan is dat je elke vijf minuten iets vindt wat beter is dan wat je al had, waardoor grinden ook minder, eh, grindy wordt; het nadeel hiervan is dat je continu door je shit aan het scrollen bent om te kijken welke helm je 0,2% meer weerstand geeft.

De relatieve simpliciteit en betrouwbaarheid van Dark Souls z'n gear geniet mijn voorkeur, maar daarentegen balanceert Nioh z'n gokhal-achtige loot-systeem met bijvoorbeeld de mogelijkheid om wapens te fuseren en hun bonussen tot in detail te kunnen micro-managen. Je kunt zelfs de stats van het ene wapen of kledingstuk combineren met het uiterlijk van een ander, zodat je altijd je fashionista-zelf kunt zijn zonder aan sterke statistieken te hoeven inleveren. En daar is ook veel voor te zeggen.

WINNAAR: GELIJK SPEL



weetje • weetje

De game werd al in 2004 aangekondigd onder de werktitel Oni, en heeft dus zo'n dertien jaar in development hell gezeten. Gelukkig is dat niet aan het eindproduct af te zien.



EN DE WINNAAR IS...

Het eindresultaat van dit gevecht is een gelijkspel, maar dat maakt niet zoveel uit; het belangrijkste is dat het überhaupt ontzettend indrukwekkend is dat deze kloon een sterke eigen identiteit heeft én zich vol zelfvertrouwen kan meten met het genre-definiërende Dark Souls (en qua combat zelfs weet te overtreffen!).

Nioh loopt een Gold Award dan ook alleen maar nét mis omdat de vijandvariatie soms wat te wensen overlaat, de extra missies af en toe wat lui overkomen en de game uiteindelijk wel íets te veel van Souls gejat heeft.

Maar wanneer Nioh z'n eigen ding doet - die kleine, groene Kodama-mannetjes dragen rijstkommetjes als hoedjes, n'awww! - is het niets minder dan meesterlijk!

SCORE 89

Nioh is een bruut moeilijke maar extreem bevredigende ervaring, die bijna alle goede dingen van Dark Souls heeft overgeheveld en daar een typische Team Ninja-draai aan heeft gegeven. Het eindresultaat is een kloon die verdomd dicht in de buurt komt van de perfectie van z'n inspiratiebron.

SAMUEL



Je kunt de game in veertig uur uitspelen, maar dan heb je niet alle missies gedaan.

40 UREN



BASICS

ACTIE RPG
TEAM NINJA / SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

WAAROM BESTAAT HALO WARS 2?

Acht, jawel, ÁCHT jaar na het spelen van de eerste Halo Wars, mag Wouter aan de slag met diens opvolger. De grootste vraag daarbij is: Waarom. De. Fuck. Komt er (nu nog) een Halo Wars 2?



WK ver pissen voor pyromanen...

DE OFFICIËLE VERKLARING

Als je iemand van 343 Industries vraagt waarom het zo lang duurde voordat Halo Wars 2 ons eindelijk zegende met z'n fucking aanwezigheid, dan komt er een vaag antwoord dat ik met moeite slik. Ze beweren namelijk dat ze heel lang op zoek zijn geweest naar een goede partner om de game mee te maken, waarna ze een paar jaar geleden pas beseften dat Creative Assembly weleens een geschikte zou kunnen zijn. DUH!!! Dat is toch de eerste developer waar je aan denkt in het kader van Real Time Strategy?! Hoe kan je daar nou meer dan een half decennium naar gezocht hebben? In samenwerking met Ensemble Studios hadden ze deel 1 al gemaakt en vermoedelijk konden ze daar niet nog een keer mee partneren, dus dan is CA toch een 1-2'tje?

Was hun gedachtegang iets van 'Hhhmmm, misschien is id Software wel iets voor Halo Wars 2? Laten we daar effe een jaartje over nadenken... Nee, die maken alleen maar shooters, toch? Wacht, Rovio misschien dan?' Kijk, dat het jaren duurde voordat Creative Assembly de ontwikkeling van Halo Wars 2 in hun schema kon passen, dat wil ik wél geloven, maar dat klinkt wat minder lekker, vermoedelijk. 'Tja, CA vond aanvankelijk andere dingen belangrijker.'

WAT IK DENK DAT DE REDEN IS

Als we Microsoft en 343 mogen geloven, dan hebben ze jarenlang verzoekjes gekregen van Halo fans wanneer er nou eindelijk een Halo Wars 2 komt. Sterker nog: ze beweerden dat dit de meest gestelde vraag was vanuit de community. En sure, Halo Wars heeft het prima gedaan, want als we even het enigszins dubieuze VGChartz erbij halen voor de verkoopcijfers, dan zien we dat de game meer dan 2,5 miljoen keer over de toonbank is gegaan. Maar vergeleken met de twaalf miljoen verkochte exemplaren van Halo 3 en zelfs de zes miljoen van het in hetzelfde jaar als Halo Wars uitgekomen Halo 3: ODST, is dat natuurlijk geen fuck. Dus zo dringend was het niet voor Bungie om met Halo Wars 2 te komen. Toen nam 343 het Halo-stokje over en hoewel hun eerste Halo, deel 4, het best goed deed, wisten ze toch aardig wat fans van zich te vervreemden met dit afwijkende deel en deden de verkoopcijfers niet precies wat ze verwacht hadden. Daar kwam nog het enorme online-debacle van The Master Chief Collection het jaar daarvoor bij; toen ze een game uitbrachten die online zó extreem crap werkte (terwijl Bungie vrolijk Destiny uitbracht dat simpelweg géén serverproblemen kende), dat velen het vertrouwen verloren in de nieuwe bazen van de Halo franchise. Hoe moesten ze de harten van de hardcore Halo fans terugwinnen? Met Halo Wars 2, natuurlijk!



Als je denkt dat het allemaal niet erger kan, dan heb je altijd nog Captain Cutter...



Oorlogvoeren is soms net een teamsport: veel trainen dan kom je uiteindelijk in de basis...

WAT DE REDEN OOK MOGE ZIJN

Op zich een prima plan, toch? En ik neem ze het ook helemaal niet kwalijk dat 343 en Microsoft de reden voor het lange wachten een beetje getwist hebben (vermoedelijk natuurlijk, want dit is allemaal mijn theorie), dat is simpelweg hoe PR werkt. Maar wel vreemd dat er na acht jaar een titel verschijnt waar duidelijk helemaal niet zo heel lang aan gewerkt is.

Halo Wars 2 is wederom een erg goede game, hoor, met een superstrakke besturing, leuke missies met genoeg variatie en strakke cutscenes. Ding is, dat was deel 1 ook al. En wat betreft graphics zijn er echt geen grote stappen gemaakt, terwijl de campaign best wel kort is.

Natuurlijk, als je kijkt naar de concurrentie, dan is het makkelijk reviewen: dit is je game als je een liefhebber bent van RTS en een console hebt. Maar fuck, dan heb ik ook best wel medelijden met je, man/woman! Mocht je namelijk zo'n specifieke liefhebberij hebben, dan zit je waarschijnlijk al sinds R.U.S.E. uit 2010 te wachten totdat iemand je uit je lijdzame wachten verlost. Tenzij Pikmin 3 je ding was?

NOG REDENEN OM HET TE SPELEN?

Halo Wars 2 is een gevalletje 'okay, na acht jaar heb ik hier best wel weer zin in en ach, omdat ik me het eerste deel nauwelijks herinner, zal het me ook niet opvallen hoe weinig er veranderd is'. Je kent het w... Uuh, nou ja, eigenlijk is het een vrij uniek geval.

Hoe dan ook, strategen gaan zich prima vermaken met missies die op Normal al best pittig zijn (heb meerdere maps een tweede keer moeten doen, maar dat was helemaal niet erg), toffe nieuwe Leader Powers (het neerdroppen van ODST-pods blijft leuk!), nét genoeg base building en resource management om je het gevoel te geven dat je niet hersenloos units aan het spuwen bent, aardig wat multiplayer modes en een verhaaltje dat prima in de lijn van 343's eerdere werk past (28 jaar na het vorige deel, kort na de gebeurtenissen van Halo 5, komt Captain Cutter tegenover een nieuwe bedreiging te staan: de brute Brutes van The Banished).

Leuk dus, maar de nieuwe Halo waar we op zaten te wachten? Nou, als we 343 mogen geloven, dan hebben we hier allemaal om zitten schreéuwen. Ik geloof dat niet helemaal, maar ehm... dat was wel duidelijk, nietwaar?

KNOPPEN MET DUBBELE FUNCTIES

Als je dacht dat je weleens een game hebt gespeeld waarin je echt volledig gebruik maakt van de controller, think again. In Halo Wars 2 hebben namelijk zo'n beetje alle knoppen dubbele functies: één keer de RB indrukken en je selecteert alle units in het scherm, twee keer en je hebt je hele leger gekozen. Met de rechter trigger schakel je naar je groepen units en cycle je tussen de verschillende soorten units in je groepen. De vierpuntsdruktoets heeft zelfs drie functies, want die gebruik je om snel te verplaatsen naar bepaalde plekken op de map, voorgeprogrammeerde groepen units te kiezen én om nieuwe groepen te maken... Het is eigenlijk een fucking wonder dat het allemaal best wel goed werkt!



SCORE 72

Wat acht jaar geleden voor de eerste Halo Wars gold, geldt ook voor deel 2: een soepel te besturen, zeer vermakelijke console-RTS met afwisselende missies en knispervette cutscenes. Maar wat betreft vooruitgang lijkt 't alsof er nauwelijks een half jaar tussen de releases zit...

WOUTER



11 UREN



BASICS
RTS
343 INDUSTRIES / CREATIVE ASSEMBLY / MICROSOFT STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

FOR HONOR

MAAR DAAR HEEFT IEDEREEN ONLINE SCHIJT AAN...

Het gaat lekker met de zwaardvechtgames, constateert Samuel. Ook Ubisoft lijkt de schietijzers ingewisseld te hebben voor slag- en steekwapens, al focust men zich in For Honor vooral op de geweldenaren die ze hanteren: Ridders, Vikingen én Samoerai.



Erg mooi, die pruimenbloesem. Mensen van mijn leeftijd weten vermoedelijk nog wel dat dit de titel is van de eerste echte Hollandse pornofilm... Ja, ga maar effe googleloeren ;-)

For Honor scoort punten voor 't feit dat het compleet iets anders is dan al die open werelden á la Assassin's Creed, Far Cry en Watch Dogs waar Ubisoft de afgelopen jaren al zo vaak op heeft geleund. Toch is in mijn ogen niet alles uit de game gehaald wat erin zat.

Wat namelijk een episch avontuur geweest had kúnnen zijn, waarbij de vele verschillen tussen Vikingen, Ridders en Samoerai naar voren hadden kunnen komen, is uiteindelijk niet veel meer dan achttien levels mannetjes kapot hakken, simpele objectives behalen, om tenslotte een vrij lastige baas kapot te hakken.

De levelstructuur verandert hierbij af en toe, wat bijvoorbeeld een stealth-sectie mogelijk maakt waarbij je nietsvermoedende vijanden vanuit de struiken kunt belagen, maar verwacht geen onvergetelijk avontuur.

Klaarstomen

Het pijnlijke is dat de ingrediënten voor een meeslepend epos wel aanwezig zijn. De fictieve, middeleeuwse wereld leent zich daar perfect voor, grafisch is de game een plaatje en de stoere personages ontstijgen uiteindelijk hun gezichtloze eerste indruk.

Ook bevat de campaign een handjevol momenten die beter tot uiting hadden moeten komen; zoals een achtervolging te paard door een bos dat deels in de fik staat, en het 'openen' van een poort door er een razende olifant naartoe te lokken.

Al met al is de singleplayer van For Honor een modus van nog geen acht uur die geforceerd in elkaar gezet voelt, en daarmee al snel verraadt dat het de speler voornamelijk probeert klaar te stomen voor de multiplayer. Want dat is wat For Honor uiteindelijk is: een zeer uitgebreide multiplayer game; een die op best imposante wijze een MOBA-achtig gevoel creëert door de PvP-actie van Dark Souls te combineren met de leger- en landjepiksystemen van Dynasty Warriors.

> **"Een gestroomlijndere, strakkere For Honor 2 zou de industrie weleens op z'n kop kunnen zetten."**

Wegrennen

Vooral in Dominion modus komt deze eigenzinnigheid het best naar voren. Je wint namelijk door als eerste duizend punten te verzamelen, waarna je de vijandelijke spelers definitief kunt doden. Punten verzamel je door vijanden op specifieke plekken in het level te verdringen, waarmee je die plekken kunt 'capturen'.

In Dominion ben je dus continu bezig met rennen naar de juiste plekken om die óf te verdedigen óf van menselijke tegenstanders over te nemen, terwijl de computergestuurde legertjes een indicatie vormen





weetje • weetje

For Honor is een always online game, wat betekent dat je altijd online aangemeld moet zijn om de game te kunnen spelen. Dit geldt helaas ook als je alleen de singleplayer missies wil spelen.

van welke groep er aan de winnende hand is.
Het paradoxale is dat Dominion een erg leuke modus is, maar de combat (het fundament van de game) er het minst goed in tot uiting komt. Op ironische wijze is bijna geen enkele confrontatie in Dominion 'eervol'; je wordt of door drie man tegelijk aangevallen, of je tegenstander besluit halverwege het gevecht weg te rennen, wat in lullige achtervolgingen resulteert waarbij alleen de grappige saxofoonmuziek ontbreekt.
Dominion is uniek en vermakelijk, maar ook te vaak één grote clusterfuck die voor gemengde gevoelens zorgt.

Log en zwaar

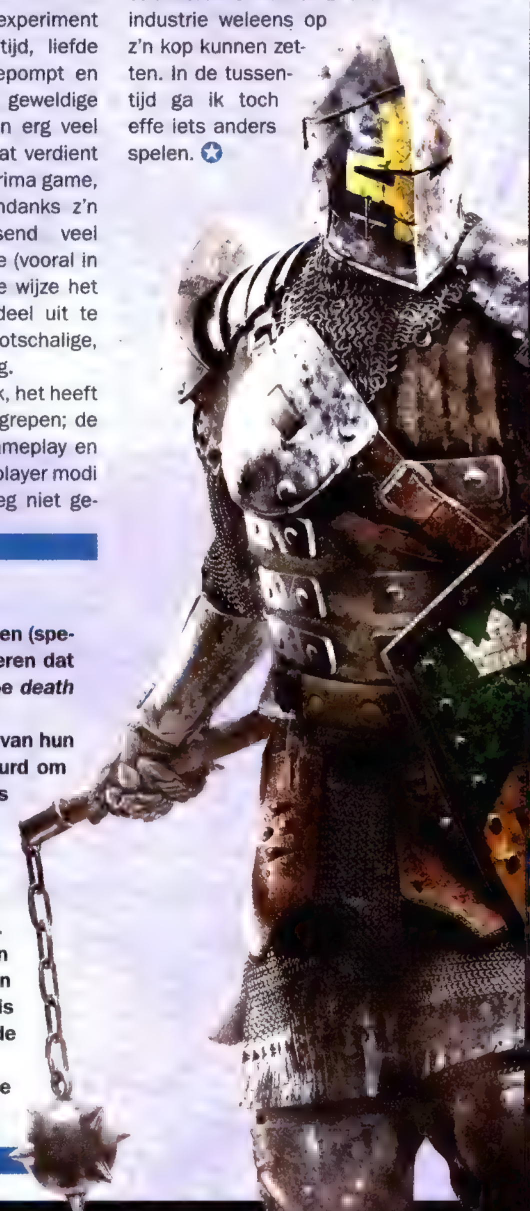
Het bovenstaande verklaart waarom ik meer geneigd was om bijvoorbeeld Duel te spelen, waar alle Dynasty Warriors invloeden verdwijnen en je gewoon één tegen één moet vechten tot de dood. Hier komen namelijk de unieke elementen van For Honor z'n Dark Souls-achtige melee combat wél tot uiting, zoals het 'guard breaken' (wanneer iemand te veel blockt) en het kiezen van drie richtingen bij zowel het verdedigen als het aanvallen. Het is ook hier waar de verschillen tussen de twaalf verschillende personages (vier per factie) tot hun recht komen.
Helaas heb ik na een paar uur moeten concluderen dat alleen de snelste en lichtste klassen lekker voelen om mee te spelen; alle andere personages spelen zo log en zwaar dat het lijkt alsof je met een boodschappenkarretje door een moeras loopt. Het verhoogt wellicht het realisme, maar vereist zoveel geduld dat het de PvP van Dark Souls op Devil May Cry laat lijken, en dat lijkt me ook niet helemaal de bedoeling.





Experiment

For Honor is een experiment waar Ubisoft veel tijd, liefde en geld in heeft gepompt en dat (mede daarom) geweldige productiewaarden en erg veel content bevat, en dat verdient lof. Het is ook een prima game, met combat die ondanks z'n simpliciteit verrassend veel diepgang bevat en je (vooral in Dominion) op unieke wijze het gevoel geeft onderdeel uit te maken van een grootschalige, middeleeuwse oorlog.
Maar, eerlijk is eerlijk, het heeft me niet heel erg gegrepen; de traagheid van de gameplay en de paradoxale multiplayer modi wisten me simpelweg niet genoeg te motiveren om dit nog een lange tijd te blijven spelen. Toch geeft het me wel goede hoop: een gestroomlijndere, strakkere For Honor 2 zou de industrie weleens op z'n kop kunnen zetten. In de tussentijd ga ik toch effe iets anders spelen.



WIE IS HET STERKST?

Misschien vraag je je af: wie zijn nou de sterkste: Ridders, Vikingen of Samoerai? Omdat alle drie daadwerkelijk bestaan hebben, is dit een vraag waar we met behulp van de geschiedenis een plausibel antwoord op kunnen geven. Vooral als we kijken naar het tijdperk waarin de drie facties tegelijkertijd leefden: de elfde eeuw.
Ridders waren excellente vechters die ook uitstekend beschermd waren, met een combinatie van een hauberk (een maliënkolder) en andere bepantsering, zoals helmen, schilden en metalen handschoenen.
Offensief waren ze ook geen doetjes: met hun langzwaarden konden ze zowel hakken als steken, en als ze op hun paarden zaten, wisten ze ook met wapens als speren dodelijk te zijn.
De Vikingen trekken duidelijk aan het kortste eind. Hun oorlogsvoering was gebaseerd op snelheid en intimidatie, en daarom hadden ze nauwelijks bepantsering. Enkelen droegen vesten van hard leer, maar de meesten hadden slechts een helm en een niet al te indrukwekkend houten schild ter bescherming.
We hoeven daarom niet eens naar hun wapens te kijken (speren, bijlen en soms een kort zwaard) om te concluderen dat zij als eerste het loodje zouden leggen, ongeacht hoe *death metal* ze zich voordeden.
De meeste Samoerai bestonden uit de rijkste leden van hun clans en werden door bijvoorbeeld de keizer ingehuurd om opstandige boeren een lesje te leren. Hun rijkdom was terug te zien aan hun peperdure *O-yoroi*-harnassen, die opgebouwd waren uit speciaal gesmede, roestbestendige metalen platen die op bijna schubbige wijze met elkaar verbonden waren. Dit bedekte het volledige lichaam en was erg sterk, flexibel én relatief licht. Gecombineerd met hun meesterschap van *kyudo* (een vorm van boogschieten die ze zelfs te paard konden uitvoeren) en later het samoeraizwaard, de katana, is men het er unaniem over eens dat ze het zelfs van de krachtige Ridders zouden winnen.
De winnaars zijn dus: de Samoerai. Zo, nu hoef je de game eigenlijk niet eens meer te spelen!

SCORE 72

For Honor is conceptueel geweldig en grafisch uitstekend, maar speelt te log om de ultieme, middeleeuwse power fantasy te zijn. Wel hoop ik dat Ubisoft dit concept verder blijft verkennen, want wie houdt er nou niet van Ridders, Vikingen en Samoerai?

SAMUEL



De driedelige campaign kost acht uur, al kun je 'm op hogere moeilijkheidsgraden herspelen. De multiplayer kan je maanden zoet houden.

8+ UREN



BASICS

ADVENTURE
UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

MARIO SPORTS SUPERSTARS

ER SCHITTERT WEINIG AAN



REVIEW

3DS

Sinds Mario zijn eerste ballen sloeg in Mario Golf, Mario Party en Mario Tennis op de N64, kennen we hem als een veelzijdig atleet die de meeste sporten op hoog, soms zelfs Olympisch niveau beheerst. Jurjen speelde Mario's nieuwste sportspel, waarin het lijkt alsof onze besnorde held in een lichte vormcrisis verkeert.



Mario is rechts, dat zie je bij elke balsport die hij doet, en dan neemt ie een corner met links?

In Mario Sports Superstars waagt Mario zich aan maar liefst vijf populaire (bal)sporten: voetbal, honkbal, tennis, golf en paardrijden. Eh ja, die laatste is een beetje een vreemde hengst in de stal. Daarover straks meer. Laat ik beginnen met, naar mijn vermoeden, de grote publiekstrekker van dit pakket: voetbal.

Elf tegen elf

In voetbal krijg je niet de potjes vijf tegen vijf die we kennen van Mario Strikers, maar twee volledige teams.

Helaas kun je je elftal niet helemaal zelf samenstellen. Je kiest eerst twee vedettes uit een aanbod van zestien sterspelers, waaronder figuren als Mario, Birdo, Boo, Rosalina en Donkey Kong. Vervolgens kies je of de overige veldspelers moeten bestaan uit Toads, Koopa's, Kameks, Hammer Bro's of andere minions. Tenslotte mag je als keeper kiezen voor Boom Boom of Pom Pom, en een formatie selecteren. Daarna kan de eenvoudige voetbalfun beginnen.

Die eenvoudige voetbalfun werkt zonder power-ups, speciale stadions of andere Mario-elementen. Gewoon een beetje de bal rondtikken en in de buurt van het vijandelijke doel de A-knop ingedrukt houden om de bal erin te lellen. Er is ook nog een superschot voor een nóg grotere kans op een treffer.

Potjes tegen de computer won ik meestal met iets als 8-0 of 9-2, zelfs op de hogere standen. Misschien toch iets té simpel, dit voetbal.

Turn-based

Over tennis kan ik kort zijn: dat is gewoon een kopie van het Mario Tennis Open dat een paar jaar geleden voor de 3DS verscheen. Niet slecht, maar ook niet heel erg goed.

Honkbal is... een weinig interessante sport om als game te spelen. Veel meer dan op het juiste moment een metertje stoppen om het succes van je worp of slag te bepalen, doe je eigenlijk niet. Gek genoeg vond ik het toch wel leuk om zo een paar toernooien te winnen. Waarschijnlijk omdat ik graag turn-based speel, zeker op handhelds.

Dat maakt golf dan ook tot mijn favoriet. Ook al is 't in dit pakket een zeer basale variant op eerdere Mario-golfspellen, die niet in de buurt komt van het uitgebreide, kleurrijke en uitmuntende Mario Golf: World Tour dat in 2014 al voor de 3DS verscheen.

En dan paardrijden. Tja. Dat draait om het verzamelen van sterretjes om te kunnen sprinten. Ik vond er geen reet aan.

Mitsen en maren

Het beoordelen van dit sportpakket zal niet alleen bij mij gepaard gaan met veel mitsen en maren. Want, okay; elke sport biedt verschillende singleplayer toernooien en de mogelijkheid om online of lokaal te multiplayeren... maar dat laatste kan alleen als de andere spelers óók de game hebben. En ja, je krijgt met dit pakket wel vijf sporten in één klap... mits je nog geen Mario Golf of Mario Tennis op je 3DS bezit, en dat paardrijden mag geen sport heten. Dus eigenlijk levert dit pakket slechts twee nieuwe sporten voor je handheld.

Aan voetbal en honkbal heb ik best wat fun beleefd, maar het zijn gewoon geen hoogvliegers. Tennis is aardig, golf is altijd leuk, maar... ik heb Mario weleens in betere vorm zien sporten.



Ik ken een meisje met een pony die altijd naar paardenstaart.

"Ik heb Mario weleens in betere vorm zien sporten."

AMIIBO-KAARTEN

Zoals je mag verwachten van een game met zoveel Mario-personages, kun je amiibo gebruiken in Mario Sports Superstars. Alleen betreft het dit keer niet de poppetjes die je al tegen een best hoge prijs verzamelde, maar negentig amiibo-kaarten die je er nog even apart bij moet kopen. Serieus.



weetje • weetje

In 2011 verscheen ook al een sportspellenverzameling met Mario. Deze Wii-game bevatte volleybal, basketbal, trefbal en hockey. Dat de game door Square-Enix was ontwikkeld, zag je terug in de verrassende aanwezigheid van personages uit Final Fantasy en Dragon Quest.

SCORE 65

Een leuk pakketje sportspellen hoor, maar niks springt er echt uit. Behalve paardrijden, en dat in negatieve zin.

JURJEN



Vooral golf hield me wel een aardig tijdje bezig.

10 UREN

BASICS

SPORT GAMES
CAMELOT SOFTWARE PLANNING / BANDAI NAMCO / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



FIRE EMBLEM: HEROES

JE GELD OF JE LEVEN

GRATIS

Het zijn mooie tijden voor Fire Emblem fans. Er is een nieuw deel aangekondigd voor de Nintendo Switch, in mei komt Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia uit op de 3DS en afgelopen maand dropte Big N het gratis Fire Emblem: Heroes op onze mobiele telefoons.

Prijs
€ 0,00



Als fan van het eerste uur kun je niet anders dan dolblij zijn met deze game. Altijd, overal, waar je ook gaat Fire Emblem spelen. Een droom die uitkomt!



Ja, goed verhaal, maar je snapt dat je de 3DS ook 'altijd, overal, waar je ook gaat' kunt meenemen, hé? En die handheld heeft wél Fire Emblem games met grote maps, een fatsoenlijk verhaal, diepgaande gameplay-opties en geen systeem waarbij je na een paar potjes steeds uren moet wachten totdat je weer verder mag. Om nog maar te zwijgen over het feit dat je afhankelijk bent van een eindeloze grind en een extreme bak geluk om de betere personages te krijgen.



Okay, okay, rustig aan. Je hebt ergens wel een punt, misschien wel twee ook. Maar een 3DS pak ik toch net effe wat minder makkelijk tevoorschijn dan m'n telefoon. En ondanks dat de diepgang ontbreekt, zit de basis er wel degelijk in. Een simpel kaartje, waarop vier van mijn units verplaatst kunnen worden. Bijlen zijn effectief tegen lansen, de lans sloopt iedereen met een zwaard en het zwaard maakt weer gehakt van die gespierde bijldragers. Is dat eigenlijk een woord, bijdrager? Enfin, leuk genoeg voor dom tijdverdrijf, deze uitgeklede versie van een 'echte' Fire Emblem.



Prima dat je nu de basis van Fire Emblem aanprijst, ben ik ook dol op. Maar na twee dagen flink doorspelen ben ik door die Story mode heen en wat dan? Bovendien, dat iemand het woord 'story' aan dat miserabele plotje heeft durven verbinden, daar word je in sommige landen voor gestenigd.



Ja, maar... Okay, vooruit, die Story mode is wel echt gaar en kort. Maar ik speel de game inmiddels al weken en start het toch elke dag weer op voor mijn dagelijkse drie potjes in de Arena tegen teams van andere spelers. Daarnaast zijn er om de haverklap tijdelijke nieuwe missies beschikbaar, wat echt een verademing is voor bijvoorbeeld Pokémon Go spelers die steeds maandenlang moeten wachten op een halfbakken event of zoie...

"Wie kan genieten met mate, heeft er een hele fijne game bij in zijn dagelijkse routine"



Een bruggetje over zo'n smal watertje is als een roltrap voor een glazenwasser.



Met zo'n hoed zie je toch niks? Heel vroeger droegen alle mannen een hoed en als je daar dan in het theater achter zat, zag je eveneens niks. Sommige mensen hadden dan ook altijd een verhoginkje bij zich; het zogenaamde 'voordehoedmiddel'.



Stop! Je zegt het goed, je 'dagelijkse drie potjes'. Want als je meer wil spelen moet je lappen! En als je andere missies wil spelen dan in de Arena, dan kost dat je stamina, waar je ook zo doorheen bent. En dan mag je weer uren wachten voordat je verder kunt spelen.



Tja, dat is de prijs die we betalen voor een gratis game. Nintendo wil geld verdienen en doet dat door ons op deze manier af te remmen. Op zich is die balans wel geslaagd. We kunnen een leuke game beperkt spelen. Voor iedereen die zich een beetje in kan houden, is Fire Emblem: Heroes (vooral de eerste paar dagen) zelfs nog vrij gul wat betreft content en de hoeveelheid uurtjes vermaak die we gratis krijgen. Pas als je de endgame in wil duiken, met de beste personages die de game te bieden heeft, blijkt de grind al snel onmogelijk en zit er niets anders op dan de portemonnee te trekken. Voor die diehard gasten wordt Fire Emblem: Heroes inderdaad een oneerlijk aanvoelende aangelegenheid. Maar wie kan genieten met mate, heeft er fantastisch luchtig vermaak bij dat al snel fijntjes tot de dagelijkse routine gaat behoren.



Maar... Maar... Ik ben een van die diehard gasten die per se het perfecte team op het hoogste niveau wil hebben.



Ah, zo. Klein tipje dan: zo'n 3DS... die kun je altijd, overal en waar je ook gaat mee naartoe nemen!



Eikel.



weetje • weetje

Bijna alle heroes die je kunt vrijspelen, zijn personages uit eerder verschenen Fire Emblem games. Zelfs ik als doorgewinterde fan kende de helft niet, omdat veel delen niet in Europa uitkwamen. Maar wat was ik blij om Hector weer eens te zien!

SCORE 73

Zolang je kunt accepteren dat je zonder te betalen bijna onmogelijk het onderste uit de kan kan halen, is Fire Emblem: Heroes als luchtig vermaak perfect geslaagd tijdverdrijf.

SIMON



De eerste vijf à zes uur kun je redelijk vrij en vlot doorspelen. Daarna ben je verslingerd, of haak je af omdat de game aan je portemonnee begint te trekken.

1-10 UREN

7

BASICS
STRATEGIE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

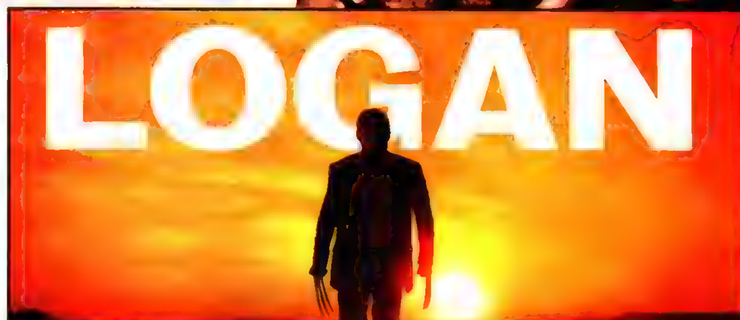
VOOR FANS VAN FILMS EN SERIES

FILMISCH

Power Unlimited kent een rijke historie van (gefaalde) filmrubrieken, maar die waren allemaal niet door Wouter geschreven. Gewapend met een flinke lading zelfingenomenheid plus een hele berg film- en serieskennis, presenteert hij wederom twee pagina's vol berichten uit de wereld van bewegende, geregisseerde, non-interactieve beelden.



WAAROM LOGAN ZO'N VETTE FILM IS GEWORDEN



Nadat X-Men: Apocalypse me smerig tegenviel, dacht ik dat het Marvel filmuniversum van Fox op z'n retour was. Maar gelukkig had ik het hard mis, zeg! Want dankzij het succes van **Deadpool** vorig jaar is de nieuwe Wolverine film, Logan, een R-Rated film geworden waarin koppen rollen, bloed vloeit en Prof. Xavier regelmatig 'FUCK!' zegt!

Daarnaast heeft regisseur James Mangold zo'n beetje volledige, creatieve vrijheid gekregen van filmstudio Fox voor het verhaal en de stijl van de film, zodat Hugh Jackman z'n carrière als Wolverine een waardig einde zou krijgen.

Het resultaat is een soort western-achtige superheldenfilm met een beetje een indie-gevoel en genadeloze actie waar ik af en toe zelfs van gechoqueerd was! Als je 'm nog niet gezien hebt, scheer je dan naar de bioscoop of check eerst effe mijn review: **pu.nl/LoganReview**

NETFLIX FLITS

FIST, TREK & FRIZZLE

- Netflix is het eerste streaming platform dat een Oscar wint met het gouden beeldje voor best original screenplay dat **Manchester by the Sea** in de wacht sleepte. Dit is de toekomst...
- De volgende film van de legendarische regisseur **Martin Scorsese** (Goodfellas, The Wolf of Wall Street, Casino, etc.) wordt een Netflix flick! Scorsese was a sad panda dat z'n laatste project, Silence, niet heel lekker liep in de bioscopen, dus liet hij zich graag verleiden door da 'Flix om de internationale rechten van **The Irishman** aan hen te verkopen. Robert De Niro speelt daarin een hitman van de Maffia genaamd Frank Sheeran, en het is een project waar Scorsese al lang op zit te broeden...
- Netflix heeft een shitload aan trailers op de wereld losgelaten van bijna alleen maar interessante projecten. Google de volgende titels maar even:

War Machine: Een satirisch oorlogsdrama met Brad Pitt.
Bright: Buddy cop movie die zich afspeelt in een moderne wereld waarin ook elfen en orks leven. Met Will Smith.
Okja: Nieuwe film van de regisseur van Snowpiercer, Bong Joon Hon, over een magisch schepsel gespeeld door Tilda Swinton.
Mindhunter: Over de Elite Serial Crime Unit van de FBI, met de fantastische Anna Torv van Fringe in de hoofdrol en geproduceerd door David Fincher en Charlize Theron.





- **Iron Fist**, het vierde lid van het Netflix superheldenteam The Defenders dat z'n eigen serie krijgt, is nu te checken. Ik snap het als je lichtelijk teleurgesteld bent in deze **Netflix Originals van Marvel** na het niet enorm boeiende Luke Cage, en ook wat ik tot nu toe van Danny Rand z'n avonturen heb gezien, is niet overweldigend. Maar het is entertainend genoeg en het laatste stukje van de puzzel voordat de Marvel series samenkomen in **The Defenders**. Dit kan je zien als The Avengers op Netflix dat dit jaar nog komt en waarvoor mijn hype HUGE is!
- Vergeet niet dat **Star Trek: Discovery**, de nieuwste Star Trek serie, ook nog steeds in aantocht is. Helaas moeten Trekkies zoals ik hun verwachtingen nog hoger gaan spannen, want de **potentiële scifi-heerlijkheid** is weer uitgesteld en komt nu pas aan het eind van de zomer, begin herfst op CBS. Het wordt wel meteen doorgepompt naar Netflix, maar het wachten is lang!



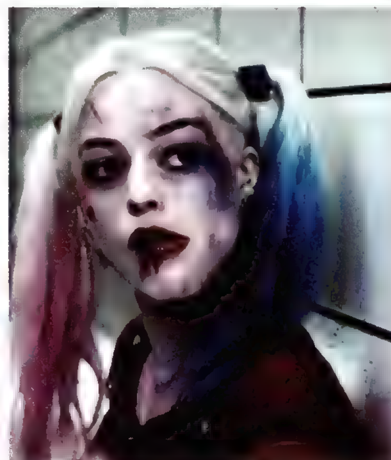
KAN HET NOG? EFFE ZEIKEN OVER DE OSCARS

De altijd pretentieuze en immer controversiële Oscars zijn weer geweest en je hebt vast wel gezien dat er een totes embarrassing moment was toen Warren Beatty (de ouwe rukker) per ongeluk de Oscar voor beste film aan La La Land gaf in plaats van aan de echte winnaar Moonlight. Daar hoef ik het dan ook niet meer over te hebben, maar ik wil nog wel effe dit kwijt:

- **Emma Stone die een Oscar krijgt,** is het toonbeeld van hoe de Academy Awards af en toe toch echt wel doen wat ze horen te doen: de allerbeste filmmakers en acteurs eren voor het feit dat ze excelleren in hun vak. Emma meid, je verdient het!
- Suicide Squad dat een Oscar krijgt, ook al is het maar voor de beste make-up, is een grof schandaal. Niet alleen omdat het gewoon **een fucking kutfilm** is (ja, ik weet dat er zat mensen hem 'wel leuk' vinden, maar die hebben volgens mij nog nooit een goede film gezien of hebben hun smaakpapillen in hun anus zitten) die zichzelf nu 'Academy Award Winner' mag noemen, maar ook omdat Star Trek bijvoorbeeld veel, VEEL indrukwekkendere make-up heeft. Dat is bijna niet eens meer een mening te noemen!

Oscar loser for Best Makeup vs Oscar Winner for Best Makeup







- **Arrival**, extreem sterke film, acht keer genomineerd, gaat er alleen met een Oscartje voor best sound editing vandoor. -_- En waarom? Nou, the Academy is niet zo gek op genrefilms, dat laten ze elk jaar wel weer blijken...
- Vorig jaar was ik 't, tot mijn grote verrassing, een keer eens met de winnaar voor animated feature, maar de laatste jaren is de Academy wat mij betreft echt vaag bezig. In 2014 bijvoorbeeld won Big Hero 6 het op onbegrijpelijke wijze van Song of the Sea, in 2012 versloeg Brave om een of andere vage reden Wreck-it Ralph én Frankenweenie en dit jaar vond ik **Zootopia** ook zéker niet de beste keuze! Want zowel **The Red Turtle** (Ghibli-film gemaakt door een Nederlander) als **Kubo and the Two Strings** hebben me drie keer zo hard betoverd.

STAR WARS CANTINA

HET UNIVERSUM ALS THE LAST JEDI BEGINT

Het volgende verhaal is een soort samenraapsel van geruchten, maar de toestand van de 'galaxy' na The Force Awakens en dus de situatie waarin Episode VIII: The Last Jedi begint, schijnt als volgt te zijn...

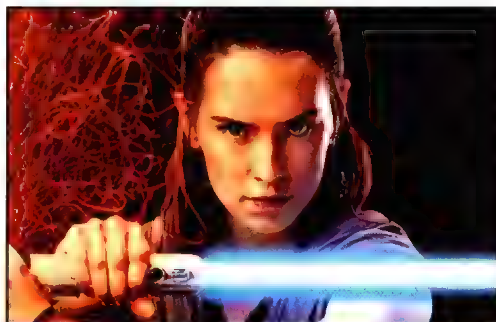
'Het verlies van de Starkiller Base was even belangrijk voor **Snoke** als z'n overwinningen. Diegenen die eerst moesten lachen om de bedreiging van The First Order zijn dood of lachen niet meer. Iedereen in het universum begrijpt nu dat The First Order ooit hun wereld gaat veroveren en dat hun enige keuze is zich over te geven of zich te verweren.

Snoke snapt nu dat hij niets meer in het geniep kan doen en dat er nu alleen open oorlog gevoerd kan worden. Aan de andere kant is de Republic volledig ineengestort na de aanval van Starkiller Base in The Force Awakens. **Het is dus een volledige chaos in de galaxy**; iedereen moet een kant kiezen.'

Eh tja... ze kunnen dus gewoon de opening crawl van The Empire Strikes Back kopiëren, The Emperor vervangen door Snoke en Empire vervangen door The First Order?

REY-KAPSEL ON POINT

Er is nog zo weinig beeldmateriaal onthuld van Episode VIII, dat Star Wars fans al leip worden van een plaatje op de verpakking van speelgoed. En terecht! Toen de **Force Friday** datum (de dag waarop de officiële merchandise van Star Wars de winkels ingegooid wordt) van Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi bekendgemaakt werd, zag de wereld meteen **de eerste, officiële afbeelding van de film**. En het enige opvallende daarop is eigenlijk het kapsel van Rey. Dussss... Aanschouw het zelf.



FANTIJD!

Helaas heb ik geen idee welke superfan deze fantastische The Last Jedi poster heeft gemaakt, dus due credits kunnen niet uitgedeeld worden, maar kijk toch eens even naar deze pracht! ✖



ESPORTS UPDATE

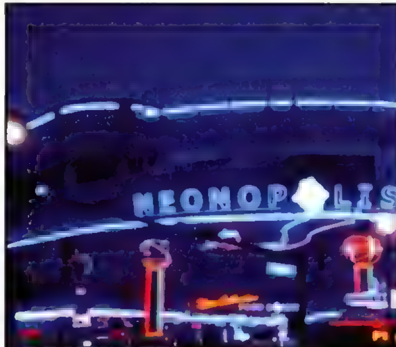


Afgelopen maand kregen we bij Power Unlimited een eigen Rocket League team dat natuurlijk de wereld gaat veroveren. Verder werd bekend dat de finale van de WK League of Legends in een gigantisch stadion in Peking plaats zal vinden en is er in Las Vegas een speciale eSports arena gebouwd.

- De finale van de **wereldkampioenschappen League of Legends** zal op **4 november** worden gespeeld in 'het Vogelnest' **in Peking,** het stadion dat gebouwd is voor de Olympische Spelen in 2008 en waar maar liefst **80.000 mensen** een plek kunnen vinden. En aangezien eSports daar tamelijk populair is, kan het best weleens een volle bak worden.



- In **Las Vegas** is een heuse **eSports arena** gebouwd. Er werd in deze **Millenial Esports Arena** begin maart al een toernooi gespeeld, namelijk de **Halo World Championships**. De arena zelf biedt plaats aan vele honderden fans, en heeft ook nog een enorme hal met grote schermen voor het andere gepeupel. Als er nou ook nog eens een interessánt toernooi wordt gespeeld, komt het vast wel een keer vol.



- **Ray, Remy en Mark zijn Team Power Unlimited!** Deze toppers zijn namelijk onze eerste Rocket League kampioenen! Half februari speelden we de finale van onze **Rocket League Kampioenschappen** in het stadion van AZ. Deze gasten kwamen als beste team uit de bus en vanaf nu mogen zij de naam Team Power Unlimited dragen. Een van mijn taken als manager is om te zorgen voor goede apparatuur, en ik ben dan ook trots te kunnen melden dat **Samsung** de eerste sponsor is van Team Power Unlimited. Hierdoor hebben alle teamleden een vette **Samsung Curved Gaming Monitor** gekregen om op te ownen.





- De eerste wedstrijden van Team Power Unlimited verliepen echter niet geheel vlekkeloos. In de **voorronden** van de **Rocket League Championship**, de officiële wereldkampioenschappen, werd er helaas in de eerste ronde verloren van een sterk team, waarna de volgende wedstrijd wel werd gewonnen, maar ons team alsnog werd uitgeschakeld.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

7 februari - 18 mei - ESL Pro League kwalificatie Pro League Invitational
4-9 april - StarLadder i-League StarSeries Season 3 **$ 300.000**
Met teams als Na'Vi, Virtus.Pro, Astralis en SK Gaming is de absolute top aanwezig bij het derde seizoen van de StarLadder StarSeries. In Kiev gaan de teams uitvechten wie er naar huis gaat met de hoofdprijs.

LEAGUE OF LEGENDS

19 januari - 2 april - LCS Europe **$ 100.000**

STARCRAFT 2

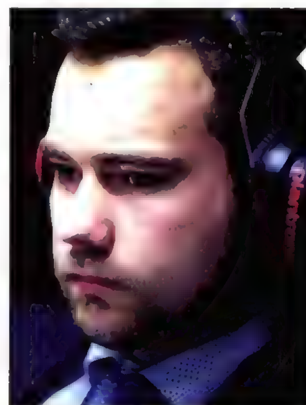
28-30 april - Dreamhack Austin **$ 100.000**

DOTA 2

27-30 april - Kiev Major **$ 3.000.000**
Dota 2 fans kunnen hun hart ophalen, want eind april is de eerste Dota 2 major van 2017. In Kiev gaan de zestien beste teams ter wereld strijden voor een hoofdprijs van een miljoen dollar. Behalve een flinke hoop geld, staan er ook tickets voor The International op het spel.

FIFA 17

9 februari - 14 mei - E-Divisie
Ajax is met Dani Hagebeuk op koers voor de eerste E-Divisie landstitel ooit. Het lijkt erop dat geen enkel ander team kan tippen aan de eSportende Godenzoon.



"Flash Wolves zijn goede winnaars. We hebben veel geleerd dit toernooi en zullen tijdens het volgende evenement sterker terugkomen!"

twitter **@JoeyYoungbuck**

Joey 'Youngbuck' Steltenpool, de coach van het Europese team G2 Esports, behaalde voor het eerst internationaal succes. Na jaren van teleurstellende resultaten tegen internationale teams, haalde G2 tijdens IEM Katowice wél de finale. Er werd verloren van het Taiwanese team Flash Wolves, maar Youngbuck kan terugkijken op een goed toernooi



"Na zeven uur spelen mijn chips uitgebouwd van 35.000 naar 45.000. Behoorlijk trots op mijn prestaties in poker."

twitter **@G2Thijs**

Hearthstone speler ThijsNL blijkt ook prima met echte kaarten overweg te kunnen. In februari nam hij deel aan een groot pokertoernooi in Londen en dat ging best okay



REVIEW

STAGE PRESENCE

ROCKSTER ZONDER BAND

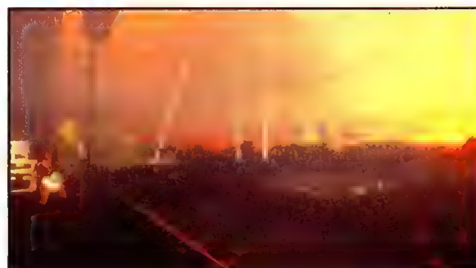
In Stage Presence kruip je in de huid van een ware rock god. Je stapt het podium op, kijkt naar de duizenden uitzinnige fans voor je en de adrenaline giert door je lijf. Maar dan gaat het mis...

Je band begint te spelen, de menigte ontploft, maar net op het moment dat je moet gaan zingen, valt alle muziek uit door een technisch probleem. Tja, daar sta je dan.

Het doel in Stage Presence is om de menigte rustig te houden, terwijl de band probeert de gitaren weer aan te zwengelen. Dit doe je door fysiek geluid te maken en de fans als het ware toe te spreken. Terwijl je dit doet, krijg je af en toe aanwijzingen in je oor van de director van het event, zoals gaan zingen of schreeuwen, of juist heel zachtjes praten. Yup, je staat dus als een idioot in je kamer liedjes te zingen en te schreeuwen met een Oculus Rift op je hoofd! Als je de menigte weet te entertainen verdien je punten, maar als ze boos worden, beginnen ze te roepen naar je, gooien van alles naar je hoofd en als je het echt bont maakt, komen er zelfs demonen tevoorschijn.

Belachelijk

De hele game is echt super belachelijk, maar bij vlagen nog best aardig. Dat komt omdat je, met een beetje fantasie, jezelf best wijs kunt maken dat je echt daar staat en duizenden mensen moet toespreken en moet sussen. De eerste keer klapte ik echt een beetje dicht, tot grote hilariteit van mijn vriendin, die de tranen van haar wangen moest vegen van het lachen.

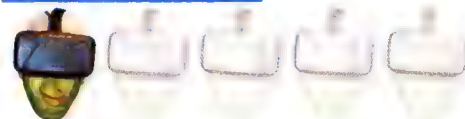


Het probleem is alleen dat je constant hetzelfde moet doen. Er zijn veel verschillende arena's waar je moet 'optreden', maar na drie keer snap je het trucje en is het niet zo boeiend meer. Leuk om nietsvermoedende vrienden een keer te laten proberen, maar heel veel meer is het niet. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



OCULUS VS ZENIMAX UPDATE

In de vorige PU kon je al lezen over de rechtszaak tussen Zenimax en Oculus, maar het wordt steeds spannender.

De rechter heeft inmiddels bepaald dat Oculus 500 miljoen dollar moet overmaken aan Zenimax, maar dat is voor het negeren van een NDA, niet omdat John Carmack code zou hebben gestolen die Oculus heeft gebruikt voor het ontwikkelen van hun headset.

Zowel Oculus en Zenimax gaan in hoger beroep, maar Zenimax doet er nu nog een schepje bovenop en heeft aangegeven dat er wel degelijk gestolen code van Zenimax wordt gebruikt in de Oculus Rift en eist bij deze officieel dat de verkoop van de VR-headset onmiddellijk stopt.

Volgens Zenimax ging het in eerste instantie om het feit dat John Carmack informatie en code zou hebben meegenomen naar Oculus, niet dat er daadwerkelijk gestolen code werd gebruikt in de headset zelf. Dat blijkt nu volgens Zenimax wel het geval, dus deze aanklacht komt er nog eens bovenop.

Het wordt steeds spannender!



NIEUWE TRACKING VOOR PS VR?

Oculus en HTC zijn al druk in de weer met opvolgers van de Rift en de Vive, maar ook Sony zit niet stil.

Zo hebben de Japanners een nieuw patent aangevraagd, waarbij gebruik gemaakt wordt van room scaling tracking, zoals bij de HTC Vive. Op dit moment wordt PlayStation VR nog getracked door de PlayStation camera, maar die heeft een beperkt bereik ten opzichte van het systeem van de HTC Vive, waarbij je vrij kunt rondlopen. Of dit systeem voor de PlayStation VR bedoeld is, voor een eventuele opvolger, of überhaupt op de markt komt, is niet bekend, maar het is in ieder geval duidelijk dat ook Sony bezig blijft met VR en nog steeds nadenkt over de toekomst van virtual reality.



IS PS VR NU AL DOOD?

Lees het uitgebreide antwoord op PU.nl:
http://www.pu.nl/artikelen/feature/is-playstation-vr-nu-al-dood/

OOK GESPEELD

OMDAT HET BIJ ONS NOOIT GAME OVER IS

Disclaimer: Deze kop kan de afgelopen jaren eerder zijn gebruikt.

"KENNEN JULLIE DEZE NOG, NOG, NOG, NOG...?"



Titel: Rise & Shine
Platform: Xbox One / PC
Prijs: € 14,99



Mijn eerste gedachten na een paar minuten spelen met Rise & Shine waren: 'lieve hemel, wat een mooie game' en 'godallemachtig, wat is die humor tergend'. Dit is zo'n héél erg 'zelfbewuste' game die continu naar andere, bekendere games refereert en daar vooral zelf heel erg hard om moet lachen.
'Shit man, geen respawns meer voor mij!', zegt de stervende held die eruitziet als Link, vlak nadat hij doorzeeft is door de kogels van een vijandelijke Neanderthaler die een overduidelijke knipoog is naar de hoofdrolspeler van Gears of War. Dijenkletsertje, hoor!
Rise & Shine bevestigt nogmaals waarom ik parodieën over het algemeen verschrikkelijk vind: ze pretenderen dat simpelweg naar iets refereren genoeg moet zijn voor een lach. En dat is gewoon niet zo. Raak dus vooral niet geïnteresseerd in het flinterdunne 'verhaal' (aliens van de planeet Nexgen - zucht - willen de planeet overnemen, blah... blah... blah... etc.) en speel dit dus vooral voor de redelijk toffe gameplay.

Rise & Shine doet met z'n prachtig vormgegeven run & gun actie in eerste instantie denken aan het uitstekende Metal Slug, al doet het een paar dingen compleet anders.
Vooral het feit dat dit ook een twin-stick shooter is, is noemenswaardig; je zult dus met de rechterstick handmatig en secuur moeten richten om de vele vijanden neer te knallen. En dat kan vrij lastig zijn in een game die ook van je vraagt om te rennen en te springen, maar persoonlijk vind ik het een hele toffe toevoeging.
Het geeft je een hoeveelheid extra controle die, naarmate je beter wordt, echt heel erg goed voelt. Ook bevat de game een cover-mechanic, waarmee je dekking kunt zoeken achter muurtjes, wat gezien de hoeveelheid vijandelijke kogels vrij belangrijk is. De tofste toevoeging is het feit dat je kunt schakelen tussen verschillende soorten kogels, waarvan de op afstand bestuurbare met gemak de leukste is. Je vuurt een kogel af, bepaalt met de rechterstick z'n route, en drukt dan nog een keer op de vuurknop om écht te schieten. Een erg toffe mechanic wat voor een paar leuke puzzels zorgt.

Het probleem is echter dat Rise & Shine probeert z'n korte levensduur (je kunt 'm in een middagje uitspelen) te verbloemen met een extreem hoge en geforceerde moeilijkheidsgraad. Nou ben ik persoonlijk dol op moeilijke games, maar zelfs de Souls games weten hun moeilijkheid gestaag op te voeren, zodat spelers de gameplay een beetje in de vingers kunnen krijgen alvorens ze bestookt worden met uitdagingen. Rise & Shine heeft die curve niet; al binnen tien minuten wordt er bijvoorbeeld van je verwacht dat je een mechanische deur opent door er, op extreem nauwkeurige wijze, elektrische kogels op te schieten, terwijl je elke anderhalve seconde moet wegsprinten voor de granaten van een vijandelijk tank. Eh, okay? De uitdaging zelf is niet zo erg, maar **de manier waarop de ontwikkelaar je in het diepe gooit (en dan met z'n voet op je hoofd gaat staan zodat je niet boven water kunt komen) verziekt een hoop van de potentiële fun die de game te bieden heeft.** Vooral in combinatie met de geforceerde humor. Maar, hé, verwijzing naar Super Mario, OLOLOLOL!



SCORE 60

MET JE VINGER DOOR DE DUNGEONS



Titel: **Dandy Dungeon: Legend of Brave Yamada**
Platform: iOS / Android
Prijs: Free-to-play

O damn, wat een onvermoede genoegens heeft Dandy Dungeon in mijn leven gebracht. Luister lezer: **als je ook maar íets hebt met pixelart, dungeon crawling RPG's of vernuftige puzzelgames moet je deze gratis game absoluut eens proberen.** Zeer grote kans dat ook jij al snel met een grote grijns zit te spelen. En dat slechts met moeite kunt onderbreken.

De setup van de game is al geweldig. Jij bent de 36-jarige, vrijgezelle loonslaaf Yamada die opvallend veel op Mario lijkt. In de avonduren kruipt deze gast in z'n onderbroek achter de PC om een dungeon crawling RPG te maken. Yamada krijgt regelmatig bezoek in zijn appartement. Bijvoorbeeld van het achttienjarige buurmeisje waar hij stiekem op geilt. En van zijn baas, die hem ontslaat. Yamada maakt van zijn baas de grote vijand in z'n game. Het buurmeisje wordt de prinses.

En jij? Jij bent de debugger die Yamada's game mag testen. Daarvoor moet je dungeons doorlopen. Op een speciale manier die op je mobieltje perfect werkt.



Elke kerkervloer bestaat uit 5 X 5 vakjes met daarop monsters, hindernissen, schatkisten en meer. Aan jou de taak om telkens één doorlopende lijn van ingang naar uitgang te trekken. Die weg zal Yamada dan volgen; de schatten op zijn pad verzamelend, de monsters bestrijdend. Daarbij eventueel geholpen door de voorwerpen en spreuken die je tussentijds kunt activeren. **Het werkt. Als een tierelier.**

Wisselend tussen de dagelijkse beslommeringen in Yamada's appartement, de diepgaande mogelijkheden om items te smeden en te equipen en de geweldige, steeds iets diepere kerkergameplay, groeit mijn ontzag voor de mij voorheen onbekende developer Onion Studios meer en meer. Checken die game!



SCORE:



GOUD VAN OUD



Titel: **Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber**
Platform: Wii U
Prijs: € 10,-

Heb je nog ouwe NES- of N64-cartridges op zolder liggen? Die kunnen geld waard zijn. Veel geld. Vooral adventures en RPG's blijven gewild onder verzamelaars en 'gewone' mensen die bepaalde games graag eens willen spelen.

Anders dan schiet- en voetbalspellen worden avontuurlijke, verhalende games ook niet zo snel ingehaald door de technologische ontwikkelingen. Een spannend verhaal blijft een spannend verhaal en diepgaande gameplay blijft diepgaande gameplay, ongeacht de techniek die de poppetjes in beeld brengt.

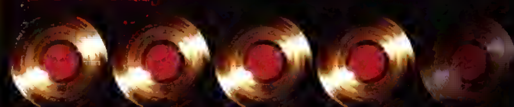
Ogre Battle 64 is zo'n oude RPG die bij fijnproevers nog steeds zeer in trek is. **Wie de game op een fysieke cassette wil hebben, moet daar zeker 100 euro voor neertellen.** Dus erg fijn, dat Nintendo deze N64-klassieker onlangs als Wii U-download uitbracht voor de prijs van 10 euro. Zodat deze 'beste tactische RPG die vrijwel niemand gespeeld heeft' nu ook voor jou wat makkelijker toegankelijk is. Als je tenminste je Wii U nog niet in een donkere kast op zolder hebt weggestopt.





Of Ogre Battle 64 iets voor jou is? Hier mijn tegenvraag: ben je liefhebber van Fire Emblem en/of Final Fantasy Tactics? Is het antwoord een of twee keer ja, dan kun je dat tientje gerust in deze game investeren, want Ogre Battle is zeer goed vergelijkbaar. Maar dan wel met een eigen smoel. Die smoel ziet er aanvankelijk een beetje achterhaald uit, want we hebben het hier wel over een game van achttien jaar oud. Maar als je eenmaal hebt geaccepteerd dat je poppetjes wat lomp en wazig ogen, staat niets je meer in de weg om van de **tientallen uren aan spannende verhalen en diepe gameplay** te genieten. En dat voor een tientje!

SCORE:



GOEDKOPE IMITATIE



Titel: The Turing Test
Platform: PS4
Prijs: € 19,99

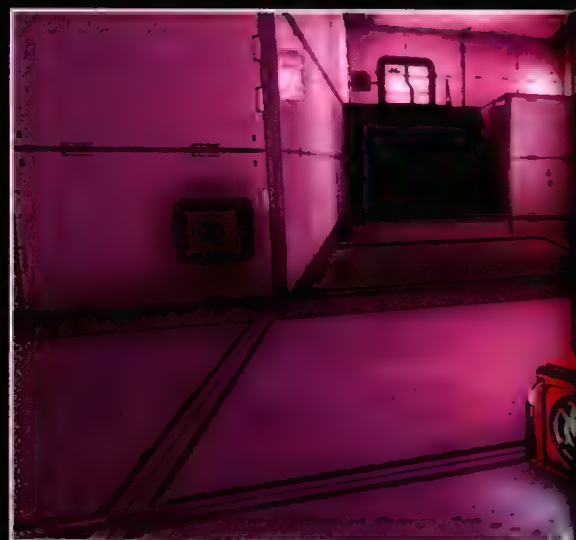
Alan Turing was er vroeg bij toen hij in 1936 de Turing Test bedacht, een test die kort door de bocht moet **bewijzen of een computer in staat is om succesvol een mens te imiteren.** Het is dan ook geen verrassing dat er in deze gelijknamige game op filosofische wijze gespeeld wordt met de verschillen tussen mens en machine en de schimmige scheidslijn die daar soms tussen loopt. Zoiets kan legendarisch lekker uitpakken, bewezen games als SOMA, Portal en The Talos Principle de afgelopen jaren al.



Maar terwijl iedereen met een Xbox One of PC vorig jaar al kon checken of The Turing Test zich naast die moderne klassiekers mocht nestelen, kan de PS4-bezitter er pas sinds afgelopen maand achter komen dat...

...dat niet bepaald het geval is. The Turing Test vertelt een aardig sciencefiction verhaaltje, dat lange tijd drijft op mysterie, om vervolgens veel te vroeg zijn kleine aantal plottwisten weg te geven. Rond dezelfde tijd beginnen we ook de puzzels een beetje beu te worden en **blijkt de laatste 2,5 uur van de game ineens wel een hele lange zit.** Zonde, want over het gros van de uitdagingen is uitstekend nagedacht. Op Europa, de maan die rond Jupiter draait, zijn tientallen steriele puzzelkamers aaneengesloten waar wij als ruimtewetenschapper Ava doorheen moeten zien te komen.

Je enige instrument? Een pistool dat energiebollen uit openingen kan trekken, om ze vervolgens in andere openingen te schieten waardoor bijbehorende loopbruggen, deuren, platformen en meer van dat spul geactiveerd wordt. Hoe verder je komt, hoe meer opties aan het simpele concept worden toegevoegd en hoe langer de puzzelkamers duren.
Het grootste probleem is dat het oplossen van puzzels regelmatig een stuk minder bevredigend is dan de daadwerkelijke arbeid die gevraagd wordt om alle benodigde stappen te doorlopen. Vooral als er een nieuw element aan de puzzels wordt toegevoegd, denkt The Turing Test dat het nodig is om je **eerst tien keer hele simpele, arbeidsintensieve puzzels voor te schotelen zodat je het zeker weten snapt.** Het eindresultaat is een game die aanvoelt als een aaneenschakeling tutorials, nog op het randje gered



VERDEELD WAARDELOOS



Titel: Divide
Platform: PS4
Prijs: € 24,99

Ontwikkelaars die met een bescheiden budget een game willen maken, zullen niet snel een Horizon Zero Dawn uit hun studio kunnen laten rollen. Dus moeten ze slim omgaan met de resources die ze hebben, door bijvoorbeeld slim bedachte concepten te verzinnen die vrij makkelijk zijn te coderen. Iets waar bijvoorbeeld onze boys van Vlambeer ontzettend goed in zijn.
Heb je echter een wat grootser plan en is je beoogde game minder makkelijk samen te vatten in één zin, dan zal je ergens op moeten bezuinigen. Devs zoals Piranha Bytes (Gothic, Risen) of Spiders (The Technomancer) doen dat overduidelijk op zaken zoals voice actors en schrijvers (onder meer), maar **de mensen van Divide hebben andere keuzes gemaakt.**

Het verhaal van Divide wordt namelijk best goed verteld, met een hoofdrolspeler waar daadwerkelijk geloofwaardige zinnen uitkomen, die soms zelfs met vurige passie uitgespuwd worden. Als je dus door de saaie tutorial heen weet te komen, waarin de statische gameplay wordt uitgelegd, dan is er best kans dat je de toekomstige wereld van Divide binnengetrokken wordt. De belevenissen van een alleenstaande vader en z'n dochtertje die achter de waarheid van hun gestorven vrouw respectievelijk moeder komen, wordt **traag verteld, maar wel op een kundige manier.**





Maar fuck... die gameplay! Zie het als een hele saaie, ietwat onhandige versie van een twin-stick shooter waarin combat zeer sporadisch voorkomt en je eigenlijk voornamelijk aan het 'hacken' en zoeken bent. Het lijkt in de eerste instantie op Dead Nation of Alienation, met dezelfde isometric view, alleen blijkt het nog niet een fractie zo goed te zijn en ongeveer een honderdste zo actievol.
Terwijl de betere twin stick shooters van je scherm afspatten met slicke effecten en heftige explosies, heeft Divide echt **afgrijselijk houterige animaties en pijnlijk suffe omgevingen.** Deze matige visuals zouden met gemak op het scherm getoverd moeten worden, maar ook daarin faalt Divide. Bij elke autosave kakt de framerate in naar 1 en daarnaast zijn er nog tig technische flaters die deze game zelfs onspeelbaar maken.

In een perfecte wereld bundelen Spiders, Piranha Bytes en Exploding Tuba, de ontwikkelaar van Divide, hun krachten en maken ze een awesome RPG waarvoor de eerste twee devs de gameplay ontwikkelen en de laatste het verhaal schrijft. Helaas, in de echte wereld zullen ze **moeten blijven aanmodderen totdat ze per ongeluk een sleeperhit scoren** en tja, die kans is helaas tragisch klein...

OORDEEL:





door de wél ijzersterke puzzels (die in de minderheid zijn) en een verhaallijn (die niet meer dan prima is). De ironie wil dat The Turing Test daarmee zelf een imitatiespel is geworden van de eerdergenoemde klassiekers. De uitslag? Een rapport waar je mee thuis mag komen, maar moeders zal het zeker niet trots op de ijskastdeur plakken.

SCORE 60

OMGEKEERD PLATFORMEN



Titel: Stagehand: A Reverse Platformer
Platform: iOS
Prijs: € 1,99



Meestal ga je er echt even voor zitten om te gamen. Maar soms is niet het gamen, maar het vullen van de tijd je doel. **Effe een paar minuten verstrooiing. Voor dat doel is Stagehand: A Reverse Platformer uitermate geschikt.**

Je hoeft in deze game niet veel te doen. Het level scrollt automatisch naar rechts. Het runnen en jumpen doet het mannetje eveneens automatisch. Wat jij wel moet doen: de willekeurig gegenereerde platformen in het level met je vinger omhoog of omlaag slepen. Dat gaat al snel mis. Je mannetje loopt tegen een te hoog gesleept platform, het level scrollt genadeloos verder, en je mannetje sterft. Met een bitch slap geluidje. Zo voelt het ook, als een vernederende klap in het gezicht.

Maar na de eerste, snelle, Flappy Bird-achtige sterfgevallen en frustraties, krijg je het ritme van de game in de vingers, en loods je het mannetje feilloos over gaten, onder lage plafonds door en langs de rijen muntjes. En scoor je geen 500 maar 5000 punten.

Een perfect spelletje om de loze momenten in je leven mee te overbruggen.



OORDEEL:
Lekker tussendoortje.

ÉÉNMANS DESTRUCTIEBEDRIJF



Titel: Berserk and the Band of the Hawk
Platform: PS4 / Vita / PC
Prijs: PS4 en PC: € 49,99 / PS VITA: NNB

In de wereld van manga en anime bestaan een paar franchises die onmiskenbaar iconisch zijn, zoals bijvoorbeeld Dragon Ball. Berserk hoort daar ongetwijfeld ook bij, al is het niet héél raar als je dit nog nooit op een scherm voorbij hebt zien komen.

In tegenstelling tot het kleurrijke en nog relatief familievriendelijke geweld van de meeste shonen franchises, is Berserk namelijk **aanzienlijk duisterder, bloederiger en akeliger.**

Om je twee voorbeelden te geven: hoofdpersoon Guts werd geboren toen hij uit de baarmoeder van z'n vermoorde moeder viel (ze was aan een boom vol lijken opgehangen) en later in z'n leven heeft hij onder andere moeten toekijken hoe zijn rivaal, herboren als een demoon, zijn vriendin bruut verkrachtte. Gezellig.

Hoe dan ook; deze duistere en deprimerende fantasy franchise heeft een gigantische stempel achtergelaten op de Japanse game-industrie: van 't feit dat Cloud van Final Fantasy VII een belachelijk groot zwaard draagt (Guts deed dat beter, leernicht) tot de bijna gehele esthetiek van Dark Souls (waarvan geestelijke vader Hidetaka Miyazaki schaamteloos heeft toegegeven hoeveel hij van Berserk 'geleend' heeft).

Dat deze franchise nog nooit eerder de Musou/Dynasty Warriors behandeling heeft gekregen, is dus eigenlijk een doodzonde. Guts staat in het bronmateriaal immers bekend als de krijger die honderd man in z'n eentje wist te slachten met zijn onmogelijke Dragon Slayer zwaard, dus dat eindelijk kunnen naspelen, is een waar genot.





Zijn simpele doch destructieve combo's worden zelfs na een paar uur niet saai; vooral de move waarbij hij een vijand penetreert met z'n zwaard en het vervolgens (met de vijand er nog aan) gebruikt om op een hele meute in te beuken, is zo belachelijk grof dat je 'm gewoon continu móet gebruiken.

Wanneer je later in de game Guts z'n Awakened vorm ontgrendelt (waarmee hij doordraait en uit pure bloeddorst nog sneller en dodelijker wordt) dan is de ravage en de hoeveelheden rood vocht dat je laat stromen dusdanig overweldigend dat je bijna zélf een beetje begint te schuimbekken.

Gevoelsmatig is deze game dus een meer dan prima toevoeging aan het Musou subgenre, al mist het de content en afwerking van bijvoorbeeld een Hyrule Warriors of Dragon Quest Heroes. Waarom kan ik bijvoorbeeld niet spelen als Skull Knight? En waarom kan ik mannetjes niet zo gruwelijk doormidden klieven als in het bronmateriaal; waar zijn de ingewanden? En waarom ziet de Vita versie eruit als een zestien jaar oude PS2-game!?

OORDEEL:



FLORIANS

HARDWAREHOEK



Florian hoort al zijn hele leven dat grootte er echt niet toe doet, maar daar is hij het zelf totaal niet mee eens. Hij geniet deze maand namelijk heel hard van een gigantische LG monitor!

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

LG

38UC99 MONITOR



PERSOONLIJK BEN IK AL JAREN VAN MENING DAT ER NIET ZOIETS BESTAAT ALS EEN TÉ GROTE TELEVISIE OF MONITOR. HET KAN MIJ NIET GROOT GENOEG ZIJN EN LG DEELT DIE GEDACHTE MET EEN MONITOR VAN MAAR LIEFST 38 INCH!

Specs

De LG 38UC99 heeft een curved IPS paneel met een resolutie van 3840x1600. Het paneel heeft een 75Hz refreshrate met ondersteuning voor Freesync, een mooie feature als je een AMD videokaart in je PC hebt zitten.
De monitor heeft 5ms vertraging, wat iets meer is dan de high end gaming monitoren met 1ms, en kan aangesloten worden via Displayport 1.2, HDMI 2.0 of USB Type-C en heeft daarnaast twee USB 3.0 poorten.
De LG38UC99 heeft prima specs, maar is door de 5ms vertraging niet perfect. Nog veel kutter is het ontbreken van G-Sync. Het is leuk dat de monitor Freesync ondersteuning heeft, maar de meeste gamers rocken een Nvidia kaart, zeker als je een monsterbak hebt staan.

Design

De stand heeft een strak design en werkt zonder schroeven, maar is wel een beetje wiebelig. Hij moet dan ook een flink gewicht ondersteunen, wat resulteert in een schommelende monitor op m'n bureau als ik fanatiek op mijn keyboard ram tijdens het gamen of het tikken van een stukje tekst.
De monitor had daarnaast nog wat meer gecurved mogen zijn. Het beeldscherm is zo groot dat er nog wel een wat grotere buiging in het scherm had mogen zitten, zodat het beeld nog iets meer om je heen zit.

Gaming

De meeste games van tegenwoordig ondersteunen het 21:9 ultra wide formaat en als dat het geval is, biedt deze LG monitor een meesterlijke ervaring. Omdat het beeldscherm zo breed is, zie je letterlijk meer van de game en door de curve in het scherm krijg je het idee er middenin te zitten. Het is nog lang geen echte VR-ervaring natuurlijk, maar door de omvang van de monitor gaat het wel een beetje die richting op, waarbij de game ook nog in je ooghoek te zien is.



PRIJS: € 1399,-

Scherm

Het is ongelooflijk hoe LG het voor elkaar heeft gekregen een edge-lit paneel er zo strak uit te laten zien. De screen uniformity, kleurgebruik en kijkhoek is meer dan prima en ik heb de monitor niet kunnen betrappen op enige vorm van (color) banding of backlight bleed. Ik ben geen fan van edge-lit schermen, maar LG toont aan dat het zeker mogelijk is om met deze techniek toch een prachtig scherm af te leveren.

Verliefd

Tijdens het testen van deze monitor ben ik verliefd geworden. Niet zozeer op deze LG monitor met deze specs, maar puur op het formaat. Met een 38 inch curved monitor op deze resolutie heb je bijna belachelijk veel schermruimte om te gamen of te werken, en daar kon ik heel gemakkelijk aan wennen.
€ 1399,- is belachelijk en ook de specs zijn niet perfect, maar zodra er een 38 inch curved monitor uitkomt met iets betere specs en een prijskaartje van onder de duizend euro, dan koop ik hem!

CREATIVE LABS

SOUND BLASTERX SIEGE M04



IN DE VORIGE PULARIA WAS IK ZEER TE SPREKEN OVER DE SOUND BLASTERX KATANA EN IN DEZELFDE LIJN IS ER NU EEN GAMING MUIS BESCHIKBAAR: DE SIEGE M04.

De Siege M04 is een wired gaming mouse met een dpi van 12.000 en in totaal zeven knoppen. Hij is van middelgroot formaat met een slank design, maar het vette is dat de Siege M04 net als de Katana omringd is door LED's, die je in dezelfde software als de Katana kunt aanpassen.
De LED's geven een tof effect aan een verder standaard muis waar je lekker je hand op kunt laten rusten. De muis had wat minder plastic mogen aanvoelen en iets zwaarder mogen zijn en het is ook jammer dat je de LED's van het wieltje en het logo niet kunt aanpassen, maar verder een prima comfortabele gaming muis met meer dan genoeg precisie.

PRIJS: € 69,-

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Welk probleem signaleert Jurjen tijdens zijn review van 1-2 SWITCH?**
- A) Hij heeft geen vriendin met een flinke bos hout voor de deur
- B) Hij heeft te lang geen koeien gemolken
- C) Hij mikte tijdens het spelletje Schietduel met Samuel steeds te hoog

2 **Er zat geen leven meer in licentiegames. Zelfs niet als...?**
- A) Je er met legerlaarzen tegenaan schopte
- B) Je er met een scherpe stok inprikte
- C) Je er met een dampende straal overheen piste

3 **Sommige personages in For Honor spelen zo zwaar dat het lijkt alsof...?**
- A) Je met je obese schoonmoeder op je rug door een ballenbak kruipt
- B) Je met een boodschappenkarretje door een moeras loopt
- C) Je met een dooie aangelijnde hond langs het strand rent

4 **JJ werd in LA in de hotellobby beroofd van z'n tas, maar het zou ook kunnen zijn...?**
- A) Dat ie z'n tas in de taxi had laten staan
- B) Dat het personeel z'n tas al naar de kamer had gebracht
- C) Dat ie zonder bagage naar LA vertrokken was

5 **Waarom zou Simon een interessante partij voor vrouwen kunnen zijn?**
- A) Hij is fucking knap en heel aardig (deze is fout - red.)
- B) Hij is fucking intelligent en superrijk (deze is fout - red.)
- C) Hij heeft een zilveren tong

6 **Wat is volgens Graddus een bijkomend voordeel van de Pringles bussen?**
- A) Je kunt erin pissen zodat je niet met gamen hoeft te stoppen
- B) In bepaalde culturen zijn ze zeer geliefd als peniskokers
- C) Je kunt er een niet al te dikke kat inproppen

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD COLLECTOR'S EDITION + DE GAME OP PS4!

PU 281 LIGT 18 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- DUIKEN WE IN DE SCHIMMIGE WERELD VAN DE SKINS. EEN MILJARDEN BUSINESS WAAR LANG NIET IEDEREEN DOWN MEE IS.
- VERTELLEN DE PU-REDACTEUREN OVER HUN MEEST NUTTELOZE TRIPS OOIT
- GAAN WE VOOR DE BESTE TACTIEK IN GHOST RECON: WILDLANDS
- ZIEN WE OF MASS EFFECT: ANDROMEDA DESTIJDS TERECHT OP ONZE COVER PRIJKTE
- KIJKEN WE WELKE ROL ONS LANDJE SPEELT IN GAMES. GAAT HET VERDER DAN TULPEN, WIET EN HOEREN?
- CHECKEN WE STAR TREK: BRIDGE CREW
- BOUWEN WE ONZE IDEALE WERELD MET LEGO WORLDS
- REVIEWEN WE ALLE SWITCH GAMES DIE UIT ZIJN

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

GELUKSVOGELS

Zes geluksvogels uit de PU-community mochten op de redactie een week voor de release losgaan met Horizon Zero Dawn, en alsof die vetheid nog niet dik genoeg was, kregen ze na afloop ook nog eens een welgevulde goodiebag mee. En dit soort shit gaan we vaker doen, dus hou onze site in de gaten!



HIS PRECIOUS

Graddus z'n kennis van The Lord of the Rings ging tot voor kort niet veel verder dan café Gollem in de Raamsteeg in Amsterdam. Inmiddels heb je kunnen lezen dat ie vanwege Shadow of War behoorlijk in de ban is geraakt van Tolkiens trilogie. Volkomen terecht natuurlijk, maar dat ie laatst tijdens de vergadering zei dat hij effe naar de plee moest om z'n 'precious' uit te laten, vonden we dan weer een beetje overdreven.



WHAT THE MINDF*CK!

Martin werd tijdens een presentatie van illusionist Victor Mids het podium opgetrokken om hem te assisteren bij een mindf*ck-truc, alleen was Martin nog effe bezig met het samenstellen van zijn deck voor een verse 'Arena run' in Hearthstone. Prioriteiten stellen noemen we dat.



TJEERD VAN DEN BROM

In de aanloop naar de finale van PU's Rocket League kampioenschappen kon Tjeerd het natuurlijk niet laten om effe te gaan zitten op de plek van de hoofdtrainer van AZ tijdens de persconferenties. Okay, die zelfverzekerde blik doet niet onder voor die van John van den Brom, maar vermoedelijk had Tjeerd er niet aan moeten denken om een paar uur later op diezelfde stoel te zitten en te moeten uitleggen waarom de Alkmaarders kansloos van Olympique Lyon verloren.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

KOKERVISIE

Tjeerd staat er bij als een blije eikel en dat komt vooral omdat Dawn of War III weer wat meer RTS wordt dan het vorige deel, zoals je hebt kunnen lezen.
Tja, veel valt er verder over deze foto ook niet te melden. Hoewel, nou je het zegt... waarom staat Tjeerd nou naast een enorme kartonnen koker en wat zou daar in hemelsnaam ingezeten kunnen hebben? Was Samuel soms stiekem ook mee op trip?



RARE JONGENS...

Florian was dus naar de studio van Milestone voor MXPG3 en de nieuwe IP Gravel. Aanvankelijk schrok hij zich de pleuris en dacht ie dat het tripje van de Italiaanse developer, net als twee keer eerder, op een fiasco uit zou lopen, want de nieuwe Gravel; dat was toch geen BBQ-saus of sinaasappelsap?
Gelukkig bleek Gravel inderdaad de verwachte racegame, maar waarom deze borden in de Milestone studio hingen, is Florian tot op de dag van vandaag een raadsel. Rare jongens, die Italianen.





ARME SIMON

Als razende reporter van Voetbal Inside was ook onze Simon aanwezig bij de wedstrijd AZ-Olympic Lyon. Hij had een van de beste plekken in het stadion, hoewel dat dan weer een stuk minder aantrekkelijk is als Jan Boskamp op armlengte afstand van je zit...



ESPORTS SPECIAL

Wegens groot succes gaan we in 2017 de frequentie van onze 124 pagina's tellende gidsen/specials/guides verhogen, en we hebben al heel wat interessante onderwerpen bedacht (o.a. superhelden!).
Op dit moment ligt de eSports Special in de winkels vol met onderwerpen die de (competitieve) gamer niet mag missen. Wouter deed weer de eindredactie, dus je kunt rekenen op de aanschaf van een foutloos exemplaar (🙂- Ed).

WAARSCHUWING

In dit nummer maken we Graddus een beetje belachelijk vanwege z'n fors toegenomen gewicht. Maar kijk eens naar deze foto. Naast Tjeerd zie je Samuel, en bij die gast zijn er zo te zien de laatste tijd ook wat pondjes bijgekomen. Dus effe een waarschuwing aan Sam: jongen, ga eens wat gezonder leven, want aan déze foto is géén Photoshop te pas gekomen.

WAARSCHUWING 2

Ach, misschien was het dan toch de lichtval die Samuel wat dikker deed lijken, want op deze foto (in dezelfde week genomen) lijkt toch weinig mis met het gewicht van onze Spanjaard. Sterker nog; hier staat een afgetrainde revolverheld die je niet moet tegenkomen met z'n geladen Joy-Con.







FRAMEDROP

JORDI PETERS





OPEN JE GEEST

IK HEB NOG PRECIES GENOEG TABAK VOOR ÉÉN PIJP, MAAR DAT HOEFT DIE KLAPLOPER NIET TE WETEN!